



变脸不变心
谈游戏主角的形象意义



Popsoft www.popsoft.com.cn 2012年 总第395期



电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择





P19 殊途
新一代主流处理器概念发展浅析
P24 竞艳
新一代主流处理器图形能力对比
P30 进化
新一代主流处理器性能体现对比
P36 伙伴
新一代主流处理器软件周边支持
P41 同归
新一代主流处理器引发的PC变革

芯与芯的交融
消费处理器新时代来临





重磅专题：2012十大无责任预言
新品初评：摩托罗拉XT910手机 / 魅族MX智能手机 / 索尼PlayStation Vita / HTC夺目3D手机 / HP Pavilion dv6笔记本电脑
应用聚焦：全面剖析“海外代购”
评游析道：“壁障”之下的真实世界
前线地带：街霸X铁拳 / 暴力辛迪加 / 哥谭市 / 船长莫嘉娜和金龟 / 铁血联盟
龙门茶社：中国的侠文化与侠题材游戏漫谈
在线争锋：平衡的科学——致螃蟹同志的一封信
极限竞技：G联赛2011第三赛季总决赛



本期强档攻略
黑道圣徒3



订阅方法

1.到当地邮局汇款

收款人：大众软件杂志社 **收款人地址：**北京市100143信箱103分箱 **邮编：**100143 **汇款金额：**XXX元

汇款单附言请写明订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.淘宝网订阅

店铺名称：大众软件读者俱乐部 **网店地址：**http://popsoft.taobao.com/

3.接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）

乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。

联系人：陈小姐 **联系电话：**010-88135623 88118588-8000

邮寄方式

本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元；中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

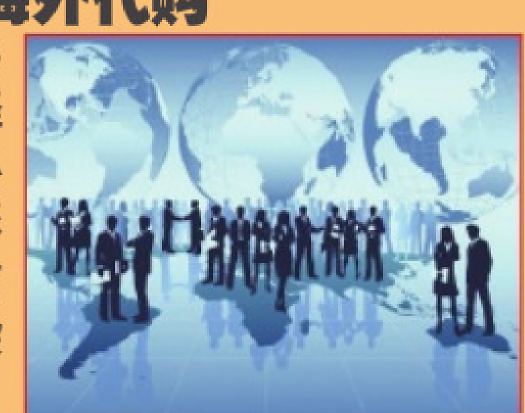
重点推荐

P18 特别策划
芯与芯的交融
——消费处理器新时代来临



去年两大处理器厂商几乎同时更新架构，将显示单元融入处理器。为什么它们选择了这样的架构，它又能带给我们怎样不同的使用感受呢？

P46 应用聚焦
陷阱，还是馅饼？
——全面剖析“海外代购”



如今，越来越多网购爱好者开始选择“海外代购”来购买心仪的商品。这种购物形式究竟存在哪些优势与风险？答案尽在本期杂志之中。

P121 在线争锋
平衡的科学
——致螃蟹同志的一封信



螃蟹同志：你曾说过，平衡是一门艺术而非一门科学，鄙人尚不能达到暴雪游戏团队的标准，只能以“科学”的目光来看待游戏平衡……

大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
山 东	刘 洋	河 北	周 琪
贵 州	吴俊贤	河 北	彭 燕
甘 肃	张文和	山 东	陆金曼
山 西	李 炜	广 西	黄 力
广 东	陈剑塔	湖 北	姜 睿
云 南	何 爽	新 疆	马泽祥
四 川	孙国康	青 海	吕文兵
重 庆	陈嘉超	广 东	王孟然
吉 林	刘 琳	江 西	孙 玮
黑龙江	唐晓明	云 南	吴文皓



▲赠送《大众软件》2011“双剑合璧”增刊一本

新品初评
6 刀锋归来——摩托罗拉XT910手机
7 梦开始的地方——魅族MX智能手机
9 华丽蜕变——初次接触索尼PlayStation Vita
10 让世界更真实——HTC夺目3D手机
11 娱乐先锋——HP Pavilion dv6笔记本电脑

专栏评述
12 2012十大无责任预言

特别策划
18 芯与芯的交融——消费处理器新时代来临
19 殊途——新一代主流处理器概念发展浅析
24 竞艳——新一代主流处理器图形能力对比
30 进化——新一代主流处理器性能体现对比
36 伙伴——新一代主流处理器软件周边支持
41 同归——新一代主流处理器引发的PC变革

应用聚焦
46 陷阱，还是馅饼？——全面剖析“海外代购”
57 网罗天下
59 应用在线
@应用速递
60 网络优化加速——Auslogics Internet Optimizer / 监视并重启进程——Restarter / 桌面鼠标手势——StrokesPlus
61 日历型文档管理器——Nemo Documents / 快捷便利分享截图——Droplr / 将Google Docs与本地电脑同步——Insync / 影子系统工具——Toolwiz Time Freeze
@掌上乾坤
62 多标签同时浏览——Knowtilus / 组装模型飞机——Plapp Lite / 快捷视频处理——VideoFix
63 你问我答——虫洞语音问答 / 素描快手——Sketcher Pro / 免费语音聊天——你我他语聊
64 攒机指南

要闻闪回 66
大众特报 72
晶合通讯 78

专题企划
81 变脸不变心——谈游戏主角的形象意义

前线地带
86 街霸X铁拳
@本月游戏快报
88 暴力辛迪加/哥谭市——冒名顶替
89 船长莫嘉娜和金龟/铁血联盟——卷土重来
@中国游戏报道
90《雨血》是个好游戏——兼谈独立游戏商业化的意义和启示

攻城略地
94 黑道圣徒3



九合三国
搜索
3分钟上手 10分钟得天下
轻松到满级 天天享受3D国战
三国
WWW.9HSG.COM
游戏第五职业
神射
3月公测开启！
全新版本 魏 蜀 吴三分天下

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任）杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 朱飞 韩大治
马骥 范锴 罗玄 黄利东 毋羽
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文 王潇弘
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年2月16日
定　　价 人民币 10.00元

评游析道
114 “壁障”之下的真实世界
——写在“碧之轨迹”到来之前
@龙门茶社
118 中国的侠文化与侠题材游戏漫谈
@在线争锋
121 平衡的科学——致螃蟹同志的一封信
127《大众软件》游戏测试平台

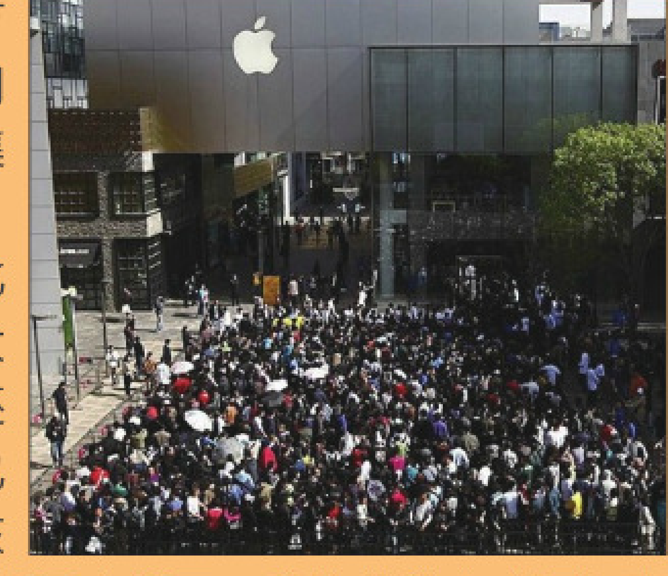
极限竞技
130 觉醒之义——G联赛2011第三赛季总决赛

游戏剧场
134 风行者的邂逅

读编往来
138 读者来信、快评
140 大软微博话题
141 林晓在线
142 观影棚、动漫园
143 剧集屋、体育圈

TOPTEN
144 热门应用TOPTEN

责编手记



这一期杂志的制作周期恰在春节长假之前，在这段时间内，众小编们工作生活的核心内容归纳起来主要集中在3个方面。

首先当然是杂志的工作，为此老编专门召开了一次节前誓师动员大会，鼓励大家工作仍需努力，专题还要抓紧，策划必须精心，话题一个也不能少。然后嘛，该赶稿的赶稿，该熬夜的熬夜，众小编的辛苦本责编全都看在眼里，我这就给大家订加班饭去，大家先顶住啊……

第二个核心重点就是车票啦，一年一度的“搏票”运动会开始啦！与车票相关的话题一时间也成为编辑部内的热门讨论话题。大家追思了从前年少时代在搏票和拼车旅途中艰苦卓绝的光辉岁月，感慨如今体力不如从前的同时也纷纷拿出宝贵经验相互分享。对此本责编总结出了“搏票”的核心精神其实就两个字——“双拼”，一拼体力二拼耐心，只要坚持了“双拼”精神，车票可得也。

第三个核心重点是苹果——对于新近在国内上市的苹果iPhone 4S手机，首日发售便遭遇了疯狂抢购，此消息由魔之左手第一时间传回编辑部。大家虽然并不感觉意外，但也对其现场犹如国产战争大片般人山人海的“大场面”感到了一丝震撼。这只被咬过的苹果又一次成为这段时间内备受大家关注的焦点之一，而如何努力购买到iPhone 4S则比iPhone 4S手机本身成为更热门的话题。算了，本责编我还是不凑这个热闹了，我不是果粉……

综上所述，本阶段的3个重点归纳起来就是：搏刊搏票搏手机——咦？这似乎可成为一副上联，那么下联该对什么呢？我知道大漠小虾最有才了。哎，小虾别跑，来对个春联呗……

本期责编：Cross



不删档测试

我们的征途是星辰大海

大宇宙时代

智者生存

势力阵营

生死对抗

悬念丛生

轮回机制

莱因哈特
凉宫春日
布莱德
田代辰巳
阿重霞

由我指挥！
由我做主！

伯伦希尔
麦克罗斯
白色要塞
达克瑟斯
艾克西利欧

SSW.Y8Y9.COM

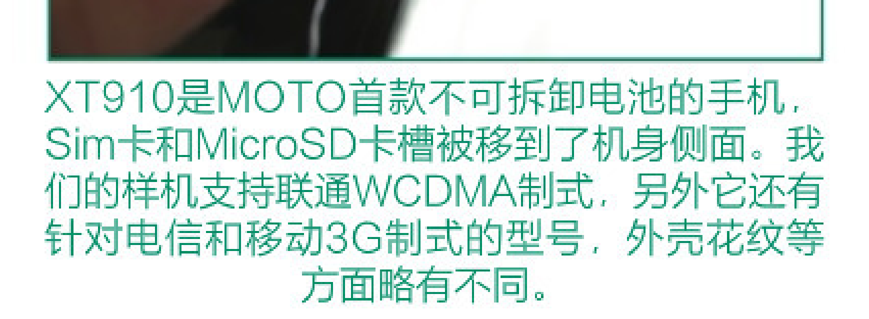
刀锋归来
摩托罗拉XT910手机

■晶合实验室 Oracle

“刀锋”（RAZR）系列可谓摩托罗拉的明星产品，此前这个系列的代表作V3凭借着极致纤薄和易用性，在非智能手机时代拥有广泛的知名度。在V3上市7年后，刀锋携Android强势归来，是否能掀起当年的热潮呢？

既然有着刀锋的称号，XT910最引人注目的自然就是那7.1mm的厚度，不过机身顶端摄像头处的突起部位要厚一些。其4.3英寸的大屏使其宽度增加，手小的用户更要花费一段时间去适应。XT910采用高强度凯芙拉（Kevlar）材质后盖，触感舒适且不留指纹，为整体手感增色不少。凯芙拉的强度是同质量钢铁的5倍，一般用于制作防弹衣，但因为厚度不同，所以还是不要奢望用这款手机防身了……

Super AMOLED Advanced屏幕是XT910的另一大亮点，色饱和度和对比度都很出色。它采用PenTile矩阵排列，可实现960×540的高分辨率，但特殊的像素组成方式使得这一技术在精确度上略显不足，虽然像素密度达到了256 PPI，但在显示白色时，特别是文字中能看到像素颗粒



XT910是MOTO首款不可拆卸电池的手机，Sim卡和MicroSD卡槽被移到了机身侧面。我们的样机支持联通WCDMA制式，另外它还有针对电信和移动3G制式的型号，外壳花纹等方面略有不同。

得益于德州仪器1.2GHz双核处理器与1GB内存，XT910的运行速度非常流畅，用户完全不用考虑后台软件的数量，频繁切换程序也不会感到丝毫卡顿，网页缩放顺滑自然，对Flash支持良好。手机内置的云端影音库也颇为人性化，用户不仅可以在手机内置的音乐商店里下载歌曲，还有一个类似于“豆瓣电台”的“网络收音机”，有着详细的分类且使用完全免费。这种云端音乐播放功能免去了很多用户找歌下歌的烦恼。



用户可以在这些分类中方便地找到自己喜欢的合辑

XT910拥有摩托罗拉独创的智能动作（Smart Actions），可以预先给手机定义动作，让一些工作自动化。用户只要设定好“触发器”和“动作”，



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商： 摩托罗拉（Motorola）
上市状态： 已上市
售价： 3900元
附件： 充电器、电源和数据连线、说明书等
咨询电话： 400-810-5050（服务热线）
推荐用户： 追求时尚轻薄的用户
相似产品： 三星i9100、索爱Arc LT15i等



手机内置的“电量不足保护”示例



使用“规则编辑器”，可以制定自己独特的“智能动作”

当环境符合“触发器”的条件时，手机便会自动执行这些动作。系统已经内置了一些设定好的示例，比如“电量不足保护”：当电量低于20%且未在充电时，便会自动触发。其效果包括自动降低亮度、关闭GPS、关闭后台同步和蜂窝数据等。还有在某个时段内自动静音、连接WiFi时自动开启某个软件、插入耳机时自动播放某个音乐列表等。“触发器”与“动作”的组合非常丰富，只要稍加研究，便会让手机变得十分贴心。我们希望随着固件的更新，可以开放更加丰富的触发器，例如“手机侦测到GPS位置在公司附近，会自动将手机静音”这样更加智能的功能。

总结：

XT910有着一流的硬件，官方的内置服务也很符合国内用户的习惯，“智能动作”更是神来之笔，不过PenTile排列的屏幕在精确显示方面略显不足。P

梦开始的地方

魅族MX智能手机

■北京 狂暴鸭

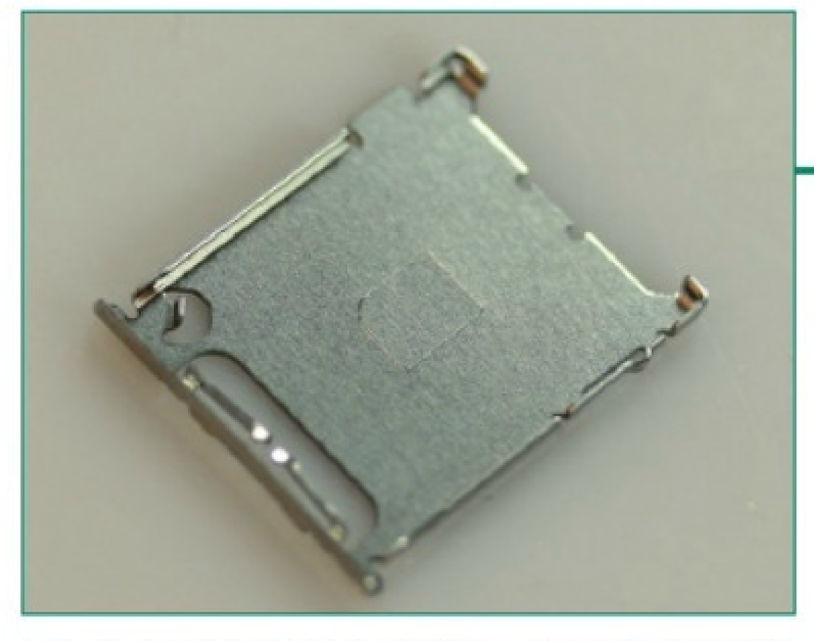
2003年由MP3播放器起家的魅族，第一款产品便是以MX命名，那时的MP3厂商，存活至今的已屈指可数。魅族的转型不仅提升了品牌的档次，也让自己成为生存竞赛的胜利者。但它的转型充满了戏剧性，M8和M9因为一些外在与内在原因争议不断，但却以独特的个性造就了大量死忠“煤油”。最近的MX在发售前也广受关注，被魅族领袖黄章说成是自己的梦想之作，也是魅族的“梦想”，那么它究竟有何特异之处呢？

用硬卡纸叠合成的“书本”内嵌着魅族MX智能手机，每翻看一页，映入眼帘的不仅是它功能上的介绍，还有魅族对MX寄予的期望与梦想。正面开启是手机，反面翻开则是内藏数据线与SIM卡托的条形包装，USB充电器受限于体积无法容纳在此书册中而被安置在独立小方盒中



在4英寸屏幕的正下方有一颗明显突起的实体主按键，质感和键程都恰到好处，但不具有轨迹球或触摸板功能。其左右触摸键会根据使用方向自动调整显示，不具有实际功能时仅为单一亮点，在程序内或拥有实际功能时将会以3个像素排列组合出标识，呼应功能选项。此外这左右两个触摸按键还隐藏了不少功能：在主界面状态下按住左侧按键（返回键）可以直接关闭屏幕，而在任何界面下（锁屏状态除外），按住右侧按键（目录键）就可以开启任务管理器和快速开关。与iPhone相似，魅族MX也可以直接在系统任意状态下截取屏幕，只需同时按下突起的圆点和电源键即可，非常方便





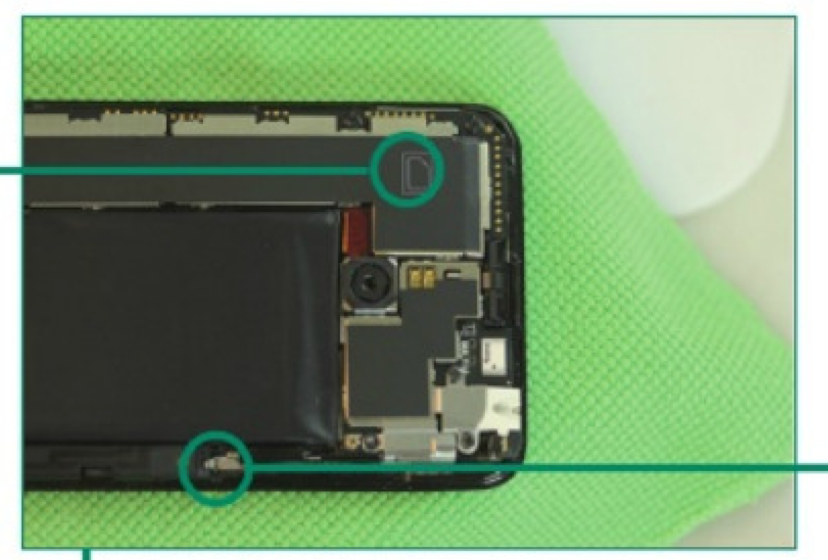
产品支持联通WCDMA制式，SIM卡托薄薄的金属片很容易被损坏，加上我们开启后盖的经历，感觉安装SIM卡的过程有一定的危险性



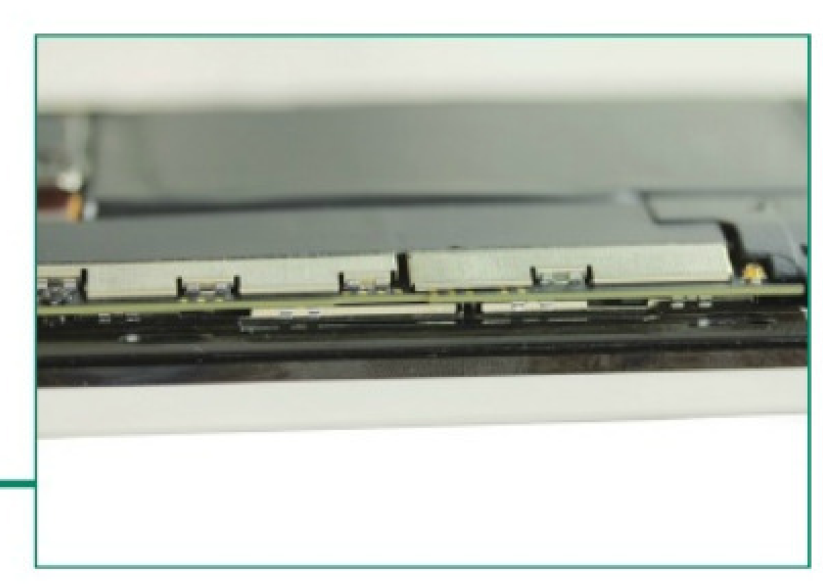
魅族MX的配置有了明显提升，采用三星蜂鸟双核1.4GHz处理器、夏普4英寸640×960分辨率ASV多点电容触摸屏、1GB内存等，但操作系统和M9的区别并不大，只是图标看着更为油润、耐看。在解锁界面不仅可以快速开启电话和短信功能，也可以按右侧触摸键打开迷你音乐播放器，或者按住左侧触摸键，就可以快速关闭屏幕，虽然存在误操作的风险，不过这个功能还是颇为方便的



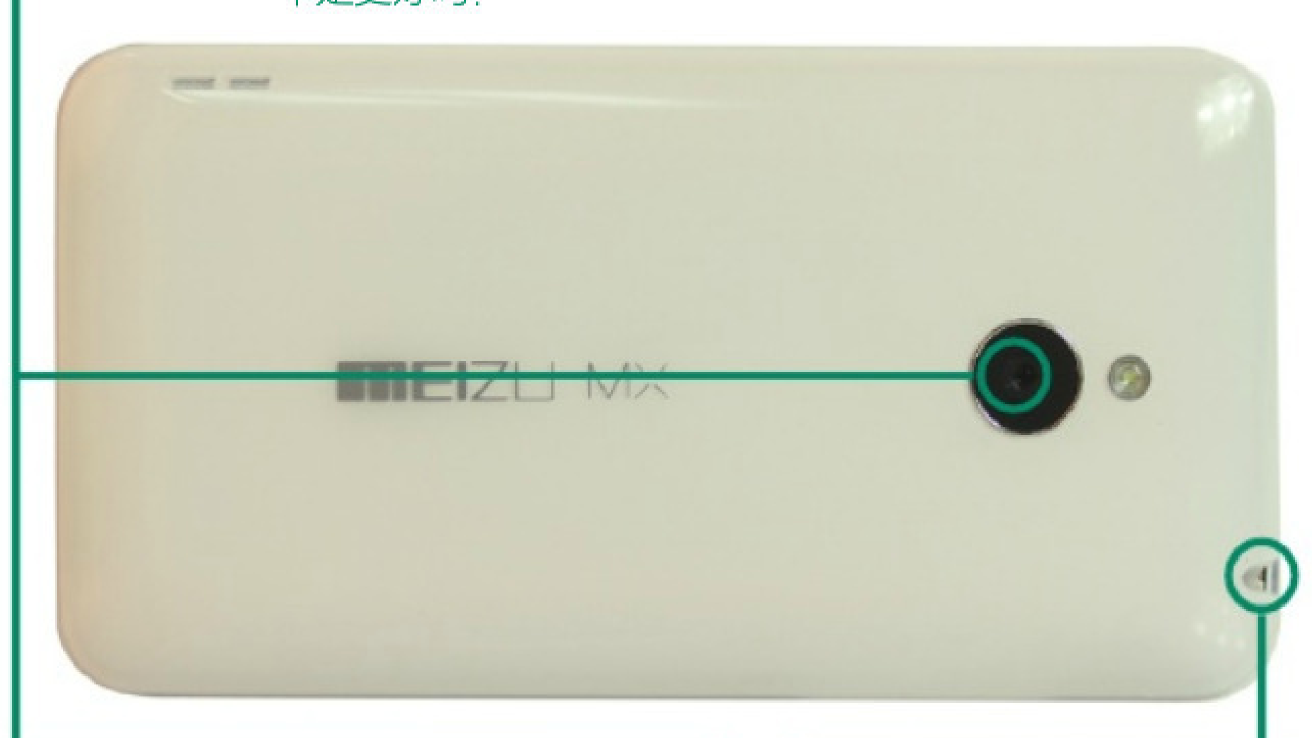
辅助功能设置进行了调整，包括触摸按键力反馈和呼吸灯开关，此外还可进行CPU性能调节：频率限制分别为600MHz、1GHz和1.4GHz，用户可以根据需求和电量选择最适合的模式



机体摄像头上方是LED补光灯触点，注意其下方的电池是不可拆卸的。打开后盖的目的只有一个：把Micro SIM安装在机身右侧的位置上。这是个比较令人费解的设计，如果电池不能更换，像诺基亚N9那样直接在侧面开个口取放SIM卡不是更好吗？



裸露在外的电子器件都覆盖有黑色薄膜，电路板的边缘切割与焊接工艺也相当出色



魅族MX的背盖由透明和白色两层塑料粘合在一起，有着与玻璃相似的质感。其前后壳体结合紧密，拆卸时需要用指甲从机身底部接口处开始，沿着机身慢慢滑动一圈，才能将所有暗藏的锁扣一一打开



背部摄像头采用索尼800万像素背照式感光组件，F2.2光圈，支持1080P影片拍摄，成像素质相当不错。LED补光灯被直接集成在机身后盖上，利用金属触点与机身连接取电



机身顶部的耳机插孔边缘具有渐变式的透明切割弧面，效果美观，但也容易损坏

在性能优先模式下，魅族MX的Quadrant分数超过了4000分，是现有Android智能手机中的最高水平；图像引擎Neocore和Nenamark1的测试均达到59fps，Nenamark2的36.2fps更难能可贵，说明其图形处理能力非常强大。

以MP3播放器起家的魅族，在多媒体上的表现依旧出众，MX不仅支持APE等无损压缩的音乐格式，还在M9的基础上强化了均衡器的作用。在使用德国大师（原德国歌德）QP 435S耳机试听时，MX演绎的高、中、低三频衔接自然、音色纯正，而使用外放时调整到最大音量也未出现爆音。P



总结：

MX的整个测试过程非常顺畅，大压力测试下也没有出现M9机顶发热量激增的现象，魅族在MX上的苦心使它克服了以往机型的缺点，成为制造“梦想”的出色产品。P



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

厂商： 魅族（MEIZU）
上市状态： 已上市
参考售价： 2999元
附件： 充电器、数据线、耳机等
咨询电话： 0756-6120888（服务热线）
推荐用户： 喜欢拍照的年轻时尚用户
相似产品： 苹果iPhone 4、小米M1等

华丽蜕变
初次接触索尼PlayStation Vita

■北京 深水之下

广受关注的索尼掌上游戏机PlayStation Vita（以下简称PSV）终于发售，其目标不仅是替代PSP，很可能和Wii U一起，模糊掌机与家用主机的区别，甚至替代后者。



背部触摸屏是PSV的一大特色，从实际游戏来看，背部触摸屏能够与手指运动保持同步，灵敏度极高。在背部触摸屏上方也有一个摄像头，能够拍摄640×360像素图像。其内置电池可以提供4小时游戏时间，待机时间达到12小时以上。虽然PSV电池设计在机身内部，但是更换很容易，只需要一个螺丝刀即可

为了更有效地打击盗版破解，PSV游戏卡带和记忆卡进行了特殊设计。游戏卡带外形有些类似于SD卡，但是体积还要小一些，专用记忆卡的尺寸则类似MicroSD卡（TF卡），目前的第三方设备和索尼其他产品都无法兼容它们。通过PSN下载的游戏只针对一台PSV游戏机，用另外一台PSV即使登录同一账号也不能下载之前购买过的游戏



PSV与PSP厚度都是18.6cm，不过PSV要显得更薄一些。其顶部有电源键和音量调节按键，长按电源键15秒可开机。顶部标有“PSVITA”标志的是游戏卡带插口，将游戏卡带插入即可开机进行游戏。旁边则是外设接口，可以支持以后发售的外置游戏设备



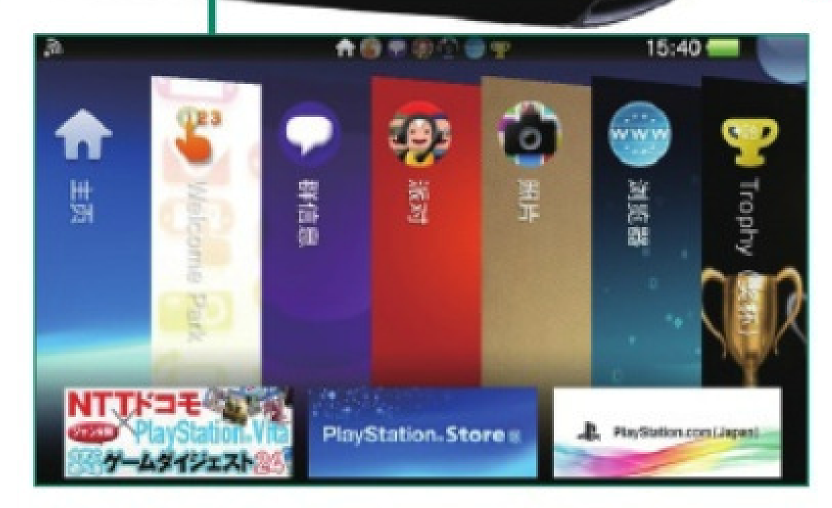
PSV是SCE拯救目前困境的希望之星，它将与SCE一起进行新的蜕变，作为一颗冉冉升起，光芒耀眼的新星，我们对其星途拭目以待。



PSV正面外壳采用了整体设计，屏幕与按键融为一体，时尚感十足。5英寸超大屏幕带有触控功能，屏幕旁有一个前置摄像头。虽然机身比PSP大一圈，但握持感更好，在游戏操作时更加稳定。双摇杆设计在游戏中更加接近索尼家用主机的操作方式，解决了PSP玩家对于单摇杆操作不便的诟病，也更利于移植家用主机游戏



PSV的5英寸屏幕分辨率高达960×544，游戏画面十分精细，可以说并不逊于PS3的水平。触摸屏的加入，使玩家不再拘泥于按键，能够带来更多的游戏乐趣



PSV能够同时运行6个任务，我们在触摸屏上做出像平常撕下一张便利贴纸一样的动作，就可以关闭一个程序。从游戏切换到多任务界面时十分流畅，而且从其他程序切换回游戏中没有任何延迟

总结：

PSV的画面确实震撼，多样的玩法也让人时刻对游戏充满了乐趣，新版三国无双用触摸屏占卜借东风感觉真的很棒……



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 索尼电脑娱乐（SCE）
上市状态： 海外已上市
售价： 24980日元（WiFi版，约合2380元人民币）
附件： USB连接线，充电器
推荐用户： 掌机游戏爱好者，SONY PSP玩家
咨询电话： 无
相似产品： PSP，NDS

让世界更真实
HTC夺目3D手机

■晶合实验室 魔之左手

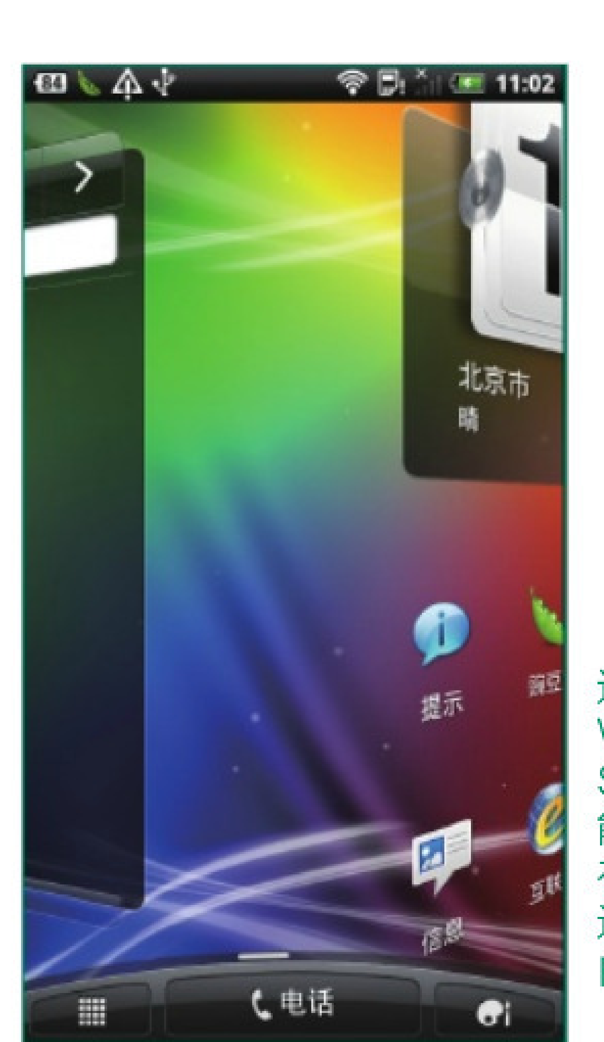
3D立体显示的潮流已波及到便携设备，例如3DS掌机和手机、相机等。在便携数码设备中，3D显示一般采用更方便的裸眼3D显示方式，HTC夺目3D就是一款支持裸眼3D显示和立体拍摄的智能手机。

HTC夺目3D采用4.3英寸540×960 qHD分辨率电容屏，稳重的全黑肤质涂层壳体，边角全部为弧形过渡。其机体稍宽，重量达到170g，但握持还算舒适，不会觉得沉重。底部有4个触摸式按键，前置摄像头则位于屏幕上方偏右。其背部壳体大部分面积带有防滑条，上部是双摄像头和双LED补光灯，以提供3D拍摄功能



侧面的拍照键和3D、2D切换拨杆非常醒目。从这里还可以看出其特殊的后盖设计，包括侧边框的后盖面积很大，也让其从后面和侧面看起来更有整体感

它支持500万像素2D照片和200万像素3D照片的拍摄，支持触摸点自动对焦、人脸识别等功能。3D拍摄时必须采用水平姿势，照片可存为MPO或JPS格式，2D、3D视频摄像分辨率均为720p。前置摄像头为130万象素，不支持3D拍摄。与3DS一样，HTC夺目3D的裸眼3D显示也有角度要求，正面多个扇区内可实现较好的立体效果，另外一些扇区则会看到物体重影。在实际观看中，其拍摄的3D影像或3D游戏、视频中，景物的立体感较强



这款手机采用Android 2.3系统，支持WCDMA或电信CDMA2000制式。其Sense 3.0界面虽然没有启用立体显示能力，但翻页时也有不错的立体特效。在内置的软件和HTC商城中，提供了疾速3D、重力彩球等支持3D显示的游戏，内置迅雷看看软件则有3D频道，提供了一些支持3D显示的影视和演示内容

总结：



HTC夺目3D是目前配置最全面的裸眼3D手机，与对手相比也拥有较好的性价比，其双核1.2GHz处理器和1GB内存能提供出色的性能，象限测试达到1800分以上，可以更好的应对未来的3D显示游戏和应用。另外它还拥有4GB内置存储空间、32GB MicroSD卡扩展能力，配置的1730mAh电池正常使用续航时间可达2天以上。

据悉三星等公司也已将裸眼3D手机提上了日程，也许在2013甚至2012年内，3D显示和拍摄就会成为高端智能手机的标准配置，也会带动相应的内容和软件大量出现，这款手机的使用价值还会进一步提升。P



炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★☆
性价比： ★★★★

厂商： HTC
上市状态： 已上市
售价： 3600元
附件： 耳机、说明书、联线、充电器等
咨询电话： 400-821-8998（服务热线）
推荐用户： 喜欢尝鲜，追求性能的手机用户
相似产品： LG Optimus 3D、夏普LYNX 3D SH-03C等



娱乐先锋
HP Pavilion dv6笔记本电脑

■晶合实验室 bluesky

主要配置	
项目	参数
处理器	Intel Core i5-2430M(2.4GHz，睿频3.0GHz）
芯片组	Intel HM65
内存	单条4GB DDR3 1333
显示屏	15.6英寸LED显示器（分辨率1366×768）
硬盘	750GB 5400rpm
显卡	AMD Radeon HD 6770M（1GB GDDR5显存）
无线连接	Intel 802.11b/g/n及蓝牙无线网络连接
光驱	支持双层刻录的 SuperMulti DVD±R/RW光驱
接口及扩展	1×VGA，1×HDMI，2个耳机输出及1个麦克风输入接口，2×USB 2.0，2×USB 3.0，1×RJ45，多合一读卡器
摄像头	集成数字麦克风的HP TrueVision高清摄像头（低光）
尺寸	378mm×246.8mm×35.2mm
重量	2.598kg，旅行重量3.38kg
操作系统	Windows 7家庭普通版（64位）
电池	6芯锂电池
其他	支持第三方安全锁设备，集成指纹读取器

项目	子项	得分
PCMark Vantage	PCMark	6695
Windows 7体验指数	处理器	7.0
	内存（RAM）	7.2
	图形	6.6
	游戏图形	6.6
	主硬盘	5.9
3DMark Vantage	3DMark	P5910
	GPU Score	5300
	CPU Score	9023
3DMark 11	3DMark	P1439
CineBench 11.5 x64	OpenGL	8.30fps
	CPU单核	1.18pts
	CPU多核	2.70pts
	MP Ratio	2.28×
Fritz Chess Benchmark	步数	5357千步
LinX0.6.4(10000/772MiB/10times)	GFlops	18.4679

*以上得分均为分数越高越好

Pavilion dv6是惠普面向家用影音娱乐用户推出的游戏影音笔记本。整机外观优雅，采用了15.6英寸的大屏幕显示器，黑色的机身透出一股稳重的气息。AMD HD 6770M独立显卡为整机添色不少，带给用户强劲的游戏性能体验；另外，它与核芯显卡的切换也能让整机续航能力得到很大提升。作为一款游戏影音笔记本，支持BeatsAudio音效的音频系统也为用户带来了高品质的声效体验。

单条4GB内存可以让用户在需要增加内存时不必浪费原装内存。显示器的分辨率为常见的标准分辨率，虽然是15.6英寸，但显示效果细腻，同时这样的分辨率也不会在游戏中对显卡造成太大压力。2个耳机输出接口在笔记本中比较少见，方便共享或对战用户。指纹读取器在笔记本中也难得一见，结合支持第三方安全锁等设备和技术，整机在安全方面可谓下足了功夫。



USB 3.0接口没有用颜色区分，不利于用户识别

因为本机定位于“游戏影音”，因此我们进行了实际游戏测试，均设置为最高画质并关闭抗锯齿选项。“街头霸王Ⅳ”采用1366×768分辨率，平均速度99.36FPS，评级A。“失落星球”使用DirectX 11模式，1360×768分辨率，在Test A中平均速度17.4fps，评级C；Test B中平均速度13.5fps，评级D。

测试结果表明，整机性能游戏性能不错，完全可以最高画质流畅运行主流3D游戏，但在一些对配置要求很高的DirectX 11游戏中，仍要适当降低画质才能获得较好的运行速度。在高负载的LinX测试中，测试数据大致稳定在18.5GFlops，CPU并没有因温度过高而降速，说明其散热系统较为出色。P





对寄望于“移动游戏”的用户来说，这款笔记本是一个不错的选择。玩游戏的同时还能有不错的音质。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

厂商： 惠普（HP）
上市状态： 已上市
售价： 6699元（酷睿i5版本）
附件： 电源适配器、说明书、随机光盘等
咨询电话： 800-820-1015（客户服务热线）
推荐用户： 游戏影音用户
相似产品： 华硕N55XI243SF-SL、联想Y570N-IFI等



2012 十大无责任预言

■ 策划：本刊编辑部
执笔：辰烽、8神经、大漠小虾

在正式开始之前，先说一个不需要我预言的预言。那就是2012年3月2日《三国志12》就要上市了。从历年来的惯例看，光荣如此这般有鼻子有眼地发布了消息，再跳票并不是他们的习惯。为了这个心仪已久的游戏，这几天重读了汇评版的三国演义。但凡爱三国演义的基本都能背诵开篇杨慎的《临江仙》，而对结尾的那篇古风往往就生疏得多。虽然从纯文学的角度那篇古风确实没有《临江仙》好，但每当我读到：

“四方盗贼如蚁聚，六合奸雄皆鹰扬。
孙坚孙策起江左，袁绍袁术兴河梁；
刘焉父子据巴蜀，刘表军旅屯荆襄。”

这样的诗句时，仿佛在我眼前展开的就是一张《三国志》游戏中194年的地图。所以这两天就是梦里也在念叨这篇古风。醒来想想这天下大事分久必合合久必分，其兴也勃焉其亡也忽焉，万事万物事理相通，所以就以此为模板，搞出预言如下：

第一言 小米魅族树旗帜，山寨手机卷风云

2011年如果评选全球最出风头的手机，我想肯定是iPhone 4S；但是如果放在中国进行调查，我想也许会是小米。小米从2011年8月发布至今，基本上没有硬广告。市场运作的手法鲜明地表现出苹果营销策略和传统中关村式宣传战略的结合。什么叫“雷布斯”？雷——中国式中关村营销；布斯——美国式苹果营销；雷+布斯=把美国的营销手段与中国实际相结合。看看小米发布以来的动作，我们看到了苹果的饥饿营销，我们想到了金山的红色正版风暴，透过这些动作，更会发现，小米手机“软硬通吃，由硬带软”的野心。在Android基础上研发的MIUI操作系统如果被很多爱好者自觉地刷到其他安卓手机上面；有吹捧者曾这样说：如果有一个手机系统能够超越iOS，那一定是小米改良的MIUI，如果有一款IM软件能够颠覆QQ，那肯定是米聊。这个预言不是我的预言，因为耀眼的明星接踵而至。2012年的第一天，魅族以同样的人山人海、彻夜排队的方式宣告了自己的诞生。你有双核，我上4核，同台对决的味道可以说是相当地浓烈。刚才既然说明星是接踵而至就不会只是双星闪耀这么简单。小米手机上市小半年，那是相当的饥渴，发售了40万台。可是有些不饥渴的销量就要远远超乎想象，比如联想的A60，第一个月就卖了50万，联通的合约备机是200万。如果说小米走的是性价比的高端路线，那么联想A60就绝对是价格便宜量又足，而价格便宜的原因就不那么简单了。也许稍微了解国产山寨手机内幕或者订阅

我们杂志3年以上的读者，对于联发科（MTK）是绝对不会陌生的。当年山寨手机能异军突起，就是因为联发科推出的全套解决方案。在MTK的手机解决方案中，将手机芯片和手机软件平台预先整合到一起，这种方案可以使终端厂商节约成本，加速产品上市周期。MTK公司的产品因为集成较多的多媒体功能和较低的价格在大陆手机公司和手机设计公司得到广泛的应用，加上MTK的完工率较高，基本上在60%以上，这样手机厂商拿到手机平台基本上就是一个半成品，只要稍稍的加工就可上架出货了。这种方案将芯片、软件平台和第三方应用软件集成在一起，极大程度上降低了手机的生产门槛，以前由大型手机厂商所掌握的手机核心技术变成了平民化的技术：简单的理解就是，手机厂商借助联发科的芯片，他们主要的工作基本就剩下了手机外观设计，渠道一旦铺开，就可以非常迅速地将产品推向市场。形象地说，只要你有钱，你就可以按照自己的想象，比如我要语音王手机，我要股神手机，我要QQ手机等等，你就可以在这个手机平台的菜单式选项下将方案定制下来，然后找一个代工厂照方抓药。于是自然而然地占据了当年大陆手机的半壁江山。山寨手机在国内其兴也勃，既源于此，而其亡也忽则是3G时代到来后，我们的山寨厂商只有生产设备，而没有核心的技术。于是很多诸如“中国大陆山寨手机将从2012年开始呈现负增长”“山寨手机风行6年开始退潮：华强北商家大批撤离”的报道见诸报端。但这样的预言也许要落空了，因为刚才提到月售50万台的联想A60，用的就是MTK平台Andorid解决方案。以下是2011年9月关于“2011年中国国际信息通信展览会（PT/EXPO COMM CHINA 2011）”的一段报道：“当年的‘山寨之父’终于来了，联发科技继续登录今年的通信展。也许很多的同学对联发科技不是非常的了解，不过说到MTK相信大家就恍然大悟，原来就是它呀。联发科的MTK平台成功地拉低手机门槛，也让山寨手机这个词火遍了大江南北。联发科的展台与去年并没有太大的变化，整个展台紧靠中国移动和TD产业联盟。本次联发科技将重点展示3G TD解决方案、应用于Android平台的智能手机芯片平台、已正式量产并备受国内外客户青睐的GSM/GPRS手机单芯片解决方案MT6253和多款支持丰富多媒体的手机芯片以及高效WiFi蓝牙等无线连接芯片。进入展台映入眼帘的就是MT6573解决方案，这也是目前联发科成熟度最高的平台，支持Andorid 2.3操作系统能够并且配备了非常强大的硬件能力。目前MTK6573平台最为成功的就是联想A60，这款智能手机在联通销量已经轻松突破60万台，成为明星机型。”

联发科在2G时代赚得钵满盆满，以至于在中国台湾的股票市场上享有“股王”之称。当然前期的辉煌必然会耽误后期的转型，联发科自己转身过慢也就耽误了大陆制造业的兄弟，也才有了山寨一度退潮的假象。

小米在2011年所掀起的新一轮国产智能手机的热潮，具有强烈的示范作用；特别是联发科新一代平台的发布，对于原本生产山寨手机的厂商来说，简直是在弹尽粮绝之时看到了救兵，凭着去年生产山寨本的生产技术经验，2011年全世界都会看到，当年风光无限的中国山寨机又回来啦!

第二言 谷歌定计出平板，各路安卓兴刀枪

自从谷歌收购摩托罗拉移动之后就一直没见动作，不过年前谷歌公开表示他们将在2012年6月前推出依然名为Nexus（谷歌曾推出同名的手机产品）的平板电脑，并以此来抗衡iPad 3。关于这款平板电脑的具体情形基本都是胡乱的猜测，Android系统作为一个开放平台，谷歌虽然有优势但非常有限，有限的优势就在于还能把握在手的系统更新的大权。所以有消息说，“Nexus Tablet将有可能采用安卓4.1操作系统，此操作系统对于其它厂商还不可用，而且Nexus也将会有超过其它安卓平板的特有功能和性能优化。显然，其它的安卓平板厂商将被慢慢蚕食”。但我相信这种传言更多来自于猜测，因为在手机Nexus产品线上也同样存在谷歌自己的产品会在第一时间使用最新的安卓版本，并利用新系统的新功能和新特色。但是这并没有引发谷歌和其他厂商之间的矛盾，因为谷歌更看重到Android系统的未来发展，所以始终主张设备的多样性和广泛性。所以，不得不说谷歌推出自有品牌产品的动作确实有点慢了，哪怕是在2011年随着Android 4.0一起推出，市场的效果肯定不一样。因为这半年的时间里，Android系统也发生了重大变化，4.0远远没有得到预期的响应，大家就像抱着WinXP不想升级到Win7一样，还是对2.3情有独钟。基于平台开放性和硬件的多样性，各种版本的Android层出不穷，千奇百怪叠彩纷呈。众多基于Android系统二次开发的系统已经自立门户，就像小米的MIUI一样，小米的手机用户更关心的肯定不是Android自身的升级。除此以外各路手机系统平台的开发者也在制造着自己的Android系统，除上言中说到的联发科外，还有他的第一竞争对手展讯，也在去年底和今年今年初拿出了超低价的Android系统解决方案。直接的后果就是大家都在降价，2012年出现500元以下的安卓手机绝对不是不可能的事情。

除了在系统上各路诸侯争霸，在系统之上的应用软件市场，一样是刀光剑影。先说安卓商店吧：苹果很简单，一个APP Store明白地垄断了，垄断的好处就是不用费脑子，伸脖一刀，踏实！安卓就不行了，一个安卓手机给你装4~5个商店都是算刷机的有良心。从官方的Android Market、到安智市场、安卓市场、机锋市场几乎都成了必装的软件。这么多的后果是什么呢？开发者家家都不愿舍弃，家家还都要照顾到，而用户就一个字：烦。就算谁家都不开后门，那后台推送升级啥的，各种流量也是刷刷的。各大Android手机厂商都在推自己的应用商店，三大运营商也推出了自己的应用市场，现在Android市场已经超过了50家。当然这里面还有一条大鳄，就是腾讯，于是更可怕的来了——

现在，在这些常规做法之外，腾讯又有了“另类”玩法。据来自业界的消

息称，腾讯内部在半年前已经立项成立团队，开始定制智能手机ROM系统，并开始布局华强北水货刷机渠道，达到从水货市场源头对应用软件进行控制。

……11月4日，UC浏览器董事长俞永福已经公开声讨腾讯。俞永福称：腾讯要杀死UC。在UC提供给时代周报记者的《腾讯手机QQ浏览器、QQ安全助手、腾讯微博等产品推广合作协议》中明确提及：乙方需声明推广腾讯产品时不推广其竞争对手产品，QQ浏览器—UC浏览器、QQ安全助手—360手机卫士、腾讯微博—新浪微博。对阵UC一事，还是腾讯在正规手机厂商层面对竞争对手的排斥，此刻，腾讯又把手伸向了山寨刷机市场，果然是“处处不拉空”。

——摘自《时代周报》

2012年安卓市场部不打出脑浆子来不算完！

第三言 苹果夕阳无限好，库克只是近黄昏

2011年乔布斯走了，但是乔布斯的产品却改变了世界。他的音乐播放器iPod、智能手机iPhone以及平板电脑iPad，不仅完胜了竞争对手，而且重新定义了随身听、移动电话和个人电脑三个概念。乔布斯的伟大不是开创一个新的王朝，因为他早年就曾开创了第一代的苹果王朝，他更伟大的在于他使一度要沉沦下去的苹果再起中兴。遍览史册，大到国家王朝，小到企业公司，同时完成开创和中兴两大壮举的能有几人？iPod获得成功以后，盖茨曾对媒体说，“我不认为iPod会在今后发展中取得持续成功。”今天人们发现，原来iPod不过是苹果中兴的一个序曲。有分析说，苹果至少还有5年的技术储备，虽然我不敢苟同，即便是苹果核乔布斯也很难规划出5年后的IT产业，但是至少2012年，苹果依然鲜艳。iPad 3和iPhone 5的发售基本是99%的事了，iTV估计可能性也非常之大，人们有足够理由相信乔布斯的遗产是不容置疑的。还有1%的担忧就是为了使乔布斯的遗产能发挥更持久的作用，苹果也许会稍稍放慢脚步。不过库克要想走出乔布斯的阴影，建立自己的时代还是困难重重。我绝不是低估库克的能力，能成为乔布斯的接班人，就是再不济也不是我等能望其项背的。库克被人称为一个实干家，实干家往往更注重市场的收益与细节。我们看到了库克牌苹果的变化，比如苹果商店在中国大陆开始接受人民币支付，8G版的iPhone上市，也许未来还会有廉价版的iPad，汇总起来就是一句话，苹果不再那么拽了，不在那么高高在上鼻孔朝天了，这样的苹果到底是好还是坏呢？这类事情往往就是一个悖论，一个傲慢的苹果却更能吸引人们的目光，而当他放下高贵的身段后，也许短时间内确实刺激了市场消费，但长此以往则又沦为众矣，ThinkPad正是这样的实证。这些变化确实在印证着库克是个实干家的判定。一个艺术家的企业有99.9%的可能死掉，还有0.1%的可能会成为引领潮流伟大的企业。一个实干家的企业死掉很难，但成为引领者也很难。而更难的是，人人皆知的创业难守业更难，苹果现在这个活放谁身上也不好干；乔布斯自己创业也曾自己倒下；盖茨倒是还在，微软不一样走了下坡路，不是盖茨变傻了，是水满则溢，月盈则亏的天数使然啊。


苹果是艺术家与实干家共同努力下的完美杰作。如今艺术家已经仙去，实干家会把苹果带向怎样的未来？

第四言 微软背水待中兴，天数茫茫不可逃

2012年其实对于微软要比苹果凶险得多。在今年微软别无选择，必须要证明Windows 8的实力。Windows 8系统将向多平台迈进，要将平板电脑、PC、移动终端、游戏机一网打尽。微软再一次显示了自己的野心。不过现在的战局是苹果和谷歌的操作系统从智能手机领域已经延展和占领了平板电脑领域，苹果更是凭借以上的优势，成功地改变了一部分Windows用户的操作习惯，开始收复PC领域的失地。微软现在终于选择要从PC领域反向扩展回去。这应该说是非常明智的举动，在2011年的专题中，我们就曾对微软在手机系统上进退失措进行过分析。

“当年从Windows CE 1.0开始，到后来的PPC2002，WM5.0、6.0，微软的脚步可以说是相当扎实，目标也相当明确。即使WinCE 1.0就是单色的Windows 95简化版本一样，与PC版Windows保持一致的操作方式，和自己的OFFICE互通兼容，依靠PC机市场上的垄断地位，使用户基本不用学习，而且习惯地接受，这是PPC打败Palm，笑傲PDA市场的绝对法宝。

世人皆知的秘密就是Windows就算不是抄袭苹果操作系统的产物也带有强烈的模仿色彩。苹果在本世纪初陷入困境，绝对不是技术的原因，其在工业设计的艺术性上更是遥遥领先。所以当苹果调转枪口朝着智能手机市场冲来的时候，原本盘踞在这里的各路诸侯不能不自惭形秽了。其实决定胜利的根本并不在一身整齐的行头，当年共产党领导下的衣衫褴褛的游击队一样打败了美式制服的反动派，关键就在于你要知道自己的优势和敌人的弱点。但我们沉痛地看到，当苹果扫荡过来的时候，实力并不弱小的微软表现出了与自身毫不相衬的惊慌。惊慌的结果就是迷失，一个10几年金腰带的老拳王被另一个重量级选手打了两记勾拳，他全然没有认识到被揍的原因，而只看到

打在脸上的对手漂亮的拳套。于是在回合休息的时候他的第一件事情不是休息和总结战术，而是找来一双和对手一样的拳套，全然不管是不是合适。开始菜单，这是微软一向非常自信和骄傲的部分，因为它能让使用WM智能手机的用户感到和使用电脑几乎没有什么差别。这种因为熟悉而带来的亲切感是多少开发者梦寐以求而不得的东西，但这一次未然在惊慌下首先就在这里迷失了，为了所谓的华丽界面，当然同样要感谢他的合作伙伴，如宏达电、LG和Orange等，在各自开发的手机上进一步努力，使他们在界面形象上与苹果完全看齐。于是，更加迷失的是那些苦守WM的PPC Fans，因为他们完全找不到北了。如同一个吃惯了面食的人，在家乡的小面馆，苦苦等待着一碗饱含童年记忆的红烧牛肉面，但得到的却是一碗过桥米线，店主还在一旁嘿嘿地窃笑，“我早知道你们现在都好这一口了”。

这种迷失又使局面显得更加混乱，以至于不能不使人感到，WM的决策者在找不到头绪的时候就一门心思地选择全面向苹果看齐。于是，在一起推出的还有“My Phone”和“Windows Marketplace”两项新服务。前者可以实现用户短信、图片、视频、联系人等的网络同步；后者是微软推出的新网店，旨在为用户通过手机和网络提供手机应用软件。明眼人一下就能看出，“Windows Marketplace”完全就是为了对应“App Store”，同时基本上不再兼容以前的程序，这真是使人欲哭无泪的决定。WM最大的优势本来是两个，PC用户的习惯性和丰富的软件资源。App Store不过是2008年7月才刚刚上线，在2009年时可用的软件还是屈指可数，而WM集10年之功所拥有的软件已经是汗牛充栋。开“Windows Marketplace”很好，如果兼容以前的软件，很多开发者将面对一个巨大而便利的销售平台，二次变现的机会将大大刺激他们的积极性，但是一句“大不了从头再来”真是冷水泼头啊！反正是从头再来，要是我也会选择拜拜。其实随着智能手机机能的提高，运行当年DOS时代的软件早已经不在话下，放着巨大的金库不去挖掘，看着苹果用户用iOS版DOS模拟器玩着仙剑，只能让人一声叹息了。

在我看来，Windows 8终于回到了正确的轨道，但时间已晚，这也许是微软最后一次机会了，他能抓住么？

据英国《每日邮报》12月31日报道，盖茨一家目前正在澳大利亚悉尼欢度他们的圣诞假期。28日，当15岁的珍妮弗与母亲一起在邦迪海滩外出行走时， 有人抓拍到她手里握着一部酷似iPhone手机的电子产品。报道说，如果事实果真如此的话，那肯定会让盖茨感到“震惊”，因为之前他曾经说过只许自己的孩子使用微软的电子产品，他宁可让孩子们使用一部Zune音乐播放器也不给他们买iPhone。这也许就是所谓天数茫茫不可逃吧。

第五言 移动互联天时到，手游企业皆鹰扬

“不可移动，曾经是互联网的局限；把互联网‘装进口袋’，曾经是网民的梦想”。2011年已经让人们看到了移动互联网时代的到来，2012年绝对会是移动互联的元年。2011年6月底，移动互联网的用户数量已达3.18亿，而预计2012年将突破4.8亿。4.8亿是什么概念，怎样的市场规模我想就根本不用说了。移动用户、移动游戏、移动阅读、移动浏览器、移动社交、移动安全、移动支付……传统互联网中存在的一切事物，包括用户、平台、内容和创业者等，几乎都被贴上了“移动”的标签。人们的生活习惯，也因“移动”产生变化，最突出的就是阅读习惯。

根据艾瑞咨询《2010~2011年中国手机阅读用户调研报告》的数据，47%的用户每天使用手机阅读频次在2至5次。——感谢您还在阅读这份纸质的杂志，希望您能保持，而我们能改变——移动互联对生活方式最大的改变还是微博，互联网已经大大缩小了人们的沟通距离，而移动互联和微博的结合，可以用无时无刻无孔不入来形容。他的威力使曾红极一时的SNS网站冷清了下来，甚至使让人感觉不可一世的腾讯QQ也有了危机感。在2011年迅速崛起的，不仅仅是这些。手机游戏在经历过艰苦的磨难和漫长的等待之后，终于扬眉吐气了一把。2011年数字顽石的《二战风云》和触控科技的《捕鱼达人》，本是两款看上去并不出奇的游戏，却在IOS平台上取得了月入上百万，和B轮融资成功的优异战绩。吴刚对媒体公布的数据就可见一番：《二战风云》iOS版在中国APP Store市场排名第一，最高日收入超过3万美元，月收入达80万美元，是第二名的5到6倍。游戏上线4个月内开放了26组服务器，中文服务器有11组，每个注册用户ARPU贡献超过30美元，月度ARPU达到150美元，产品生命周期担负收入将超过20万美金。目前，数字顽石的员工有一百多人，每人每年创收达两三百万元人民币，2011年总营收有望超过2亿元人民币。风险资本正在急切地寻找每一个热点，移动互联网的兴起让他们像猎狗一样嗅到了新的猎物。而这些成功的故事也显然激励了各式各样的人，这就让手机游戏这个行业好像吹气球一样快速膨胀起来。2012年这个行业就会走过MMORPG几年里走过的路。



数字顽石的《二战风云》终于给吴刚的游戏梦带来了丰厚的回报

第六言
联通电信涉垄断，光纤提速伤电视

2011年的电信联通涉嫌垄断一事，从发生至今，完全可以看成一出闹剧。先是据央视报道，国家发改委正在调查中国电信和中国联通涉嫌宽带接入领域垄断问题，若事实成立，上述两家企业或遭数十亿元巨额罚单。稍微明白点的地球人听了这个消息都是先惊讶，再迷茫，一脑门子雾水想不明啊。及至到《人民邮电报》头版反击——《电信联通垄断说不符事实》才使人民群众终于恍然大悟，原来打得还是神仙仗，具体说来原来还是三网融合惹的祸。不过神仙打仗并不一定凡人遭殃，如今广电总局官员还在说不希望反垄断调查中止，工信部的官员已经表态，明年宽带提速降价，2015年家庭带宽20M。看来这次神仙打仗凡人沾光了。不过倒也不是另一位神仙替我们争来的，有人说我的1M ADSL就很好的，那么快也没用，还不如降价呢？您看这又说到腰眼上了。这次我可以负责任地预言：降价肯定是不会的，提速是一定的。也许老一点的读者还会记得2005年我们在总第200期数字码头栏目中做了一期《我们的数字生活》专题文章，讲述了组建数字家庭的技术方案。当时很多读者反映说，你们做得太超前了。那时HTPC刚刚兴起，40寸以上1080P的电视刚刚普及，确实没有多少人在40寸以上的大电视上通过互联网收看跳帧又布满马赛克的视频节目；但2011年很多人都可以用2M的ADSL坐在家里观看720P准高清的视频节目了。于是，从奇异高清、到搜狐视频都推出了720P的“超清”节目，视频内容更是打出了“全球追”的旗帜。也就是说在一定程度上你跳开了各地有线电视网的制约，免除了自装卫星锅的种种不便，而能直接看到了世界各地的最新节目。现在还仅仅是2M，各个网站也刚刚起步，如果真如工信部官员所说，3年后达到20M将是一个什么概念呢？以往制约家庭客厅电视播放网络节目最主要的瓶颈将完全消失，光纤提速的直接后果就是电视媒体将会在未来的2~3年内迎来今天平面媒体所遭受互联网所带来的风暴海啸。其实很多电视台的朋友已经数次在平日聚会中对我表示了兔死狐悲的伤感，也切身感到了山雨欲来风满楼。我大胆预言，2012年在未来中国的历史上会写下电视影响力走向没落的开端，互联网在书房中赶走了纸媒体，很快也要在客厅中赶走电视媒体。这就是趋势，顺之则昌逆之则亡。



还记得2005年的这期专题吗？那是一次成功的预言

第七言
魔兽老迈空劬劳，暗黑接力暴雪朝

到2011年12月，《魔兽世界》在全球已经运营超过7周年了。《魔兽世界》在整个2011年的活跃用户数量是在下滑的，相比于它庞大的用户基础而言，这点下滑还不至于伤筋动骨，但不能不说，确实是赵子龙老迈年高，一款网络游戏能有这样强大的生命力已经非常值得敬佩了，而更加令人敬佩的事，就在《魔兽世界》已经疲态尽显的时候，依然没有新一代的霸主能取而代之一统江山。不过我相信，这种局面有很大可能在2012年发生改变。

首先的变化来自暴雪内部。传说中的“泰坦”或是随便什么“神秘新网游”虽然还没有露面，但随着《暗黑破坏神Ⅲ》在2012年上市（很可能就在上半年），也许新的一统江湖，万人空巷会再次上演，大概暴雪王朝的统治依然会继续，不过是换了一个新国王。不仅是因为“魔兽”在中国的成功极大普及了暴雪品牌，还因为“暗黑”系列在国内长久的火爆培养了大量对它抱有好感的用户，其中一些忠实用户是十分成熟、具备消费能力的70后、80后玩家。另外不可忽视的是，“暗黑3”唯一的问题是，要找准自己的定位。“星际2”在国内不冷不热的现状提醒我们，一款缺乏社区交流的竞技游戏在国内并不是主流类型。“暗黑3”虽然完善了社交功能，但它理论上仍是一款“带有多人模式的单机游戏”，而不是类似“魔兽”这样的纯粹网游。战网上的“暗黑3”是否能像它的前辈一样经久不衰，需要时间去考验。可不管怎么说，在有些疲劳的“魔兽”面前，“暗黑3”最有可能成为在未来替代它或是与之并重的产品，从而结束“魔兽”独霸网络游戏市场的时代。

以上是我们脑补出的国内市场的情景。而放眼世界，在2012年，《魔兽世界》最大的敌人不是《暗黑破坏神Ⅲ》，而是由BioWare制作、EA运营的野心大作《星球大战——旧共和国》。《旧共和国》的身上笼罩着浓厚的“星球大战”光环，这款制作精良的游戏在基本面上与《魔兽世界》类似，甚至连键位操作等基本元素都承袭自暴雪的作品，在细节上还有极大的发扬。《旧共和国》的任务继承了欧美RPG注重选择、多分支的特点，如果你在《魔兽世界》里按照几乎同样的路数练小号练到了吐血，那么你在《旧共和国》里的每次新冒险都可以完全走向不同。《旧共和国》除了提供更好的画面，更是令人惊叹地加入了实时语音，这都是《魔兽世界》未能提供的新型体验。

“星球大战”4个字就意味着它在美国本土的热卖，我们唯一担心的是，这款游戏制作的复杂程度是否能跟得上玩家飞快的升级速度和对新内容的极度渴望。最后留下一个最大的悬念：在2012年，有没有一家中国大陆地区的网游公司有勇气签下这款作品的运营权，让内涵的“星战”世界观像“魔兽”一样在中国玩家当中来一次普及？当然，这仅仅是一厢情愿的期望。

第八言
单机游戏迎曙光，复兴大计夜未央

根据我们的调查，2011年中国大陆正式出版（含持续销售）的单机游戏为40款，一些往年的积压产品（比如中视网元、晶合等公司发行的老游戏）今年依然在甩货清仓，我们可以将2011年单机游戏的销售总额估算到1.5亿元，有意思的是，这个数字正是2001年产业报告中的单机游戏的总产值，也是历年的最高峰。在10年之后，市场上正式出版的单机游戏数量由70款下降到了40款，但是总产值却重新回到了10年前的最高数据——尽管这个数据相比网游一年的总产值来说依然不值一提，却足以让人看到很多耐人寻味的东西。

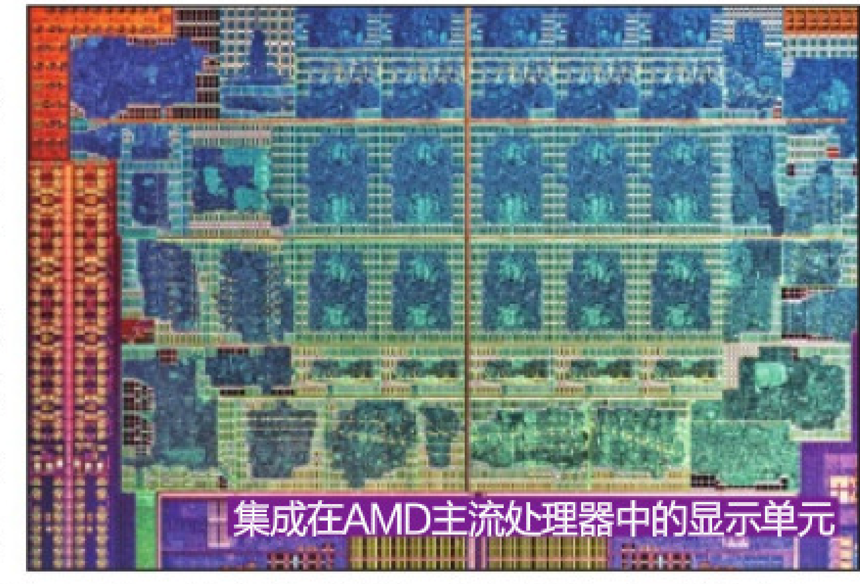
首先，《仙剑奇侠传五》的销售额占了2011年单机游戏总产值的一半，它成功的表现也催生了百游单机游戏子公司的成立，这家公司在2012年计划中肯定要推出的游戏包括《风卷残云》《仙剑奇侠传卡牌·逍遥游》《凡人修仙传》等，以及一些可能存在的海外代理游戏作品。百游的单机子公司是一个微妙的信号，单机游戏想要迎来复苏，只依靠几家资金困难的小公司坚持是不行的，如果有手里拥有大把闲钱的各大网游公司入场，会很大地加速这个过程。从另一个角度来看，没有《仙剑奇侠传五》的市场表现，2011年的单机游戏市场也很难说成功。但像“仙剑五”这个级别的作品，数量确实是太少。如果厂商想要开发原创单机大作，则会面临一定的市场风险，你可以说《古剑奇谭》作为原创作品照样大获成功，但是不要忘了，“古剑”的制作团队是曾经制作过“仙剑三”和“仙剑四”的上海烛龙，他们在国内的单机游戏领域早已积累了丰富的经验。这不禁让人怀念当年那些成功的单机游戏品牌，可惜它们的制作团队或者解散，或者早已转型进入了网游领域。无论是“古剑”“仙剑”还是“轩辕剑”，在2012年都很难有单机的正统续集问世，这也许会导致2012年没有一款传统大作压阵，在年终时的产值统计中可能反而不及2011年，这让我们格外盼望这一年里会有一匹黑马出现。

相比前几年的单机游戏市场，2011年出现了一批销量尚可的二线作品，包括我们前面提到的《英雄传说——零之轨迹》等，它们的共同之处是采用了数字版+实体版结合，与各大游戏网站联合、销售提成的运营方式。只有这样的作品越来越多，我们才能看到希望。因为2011年的单机游戏市场虽然回暖，但是却依然呈现一个奇异的倒金字塔模式，没有足够数量的中坚二线作品，根基极不稳固。日前欢乐百世已经宣布将在2012年推出《伊苏7》与《英雄传说——碧之轨迹》，希望这样踏实做事的公司能够坚持下去，并且持续壮大。

总的来说，2012年将是国内单机游戏市场非常重要的一年，虽然已经看到了黎明前的曙光，但是种种问题还将接踵而来，没有国产光环的海外代理作品是否能与玩家的版权意识相结合，是否会有更多类型的作品出现，是否会有更多的游戏公司加入这个市场……只有解决了这些问题，曙光之后才能迎来真正的艳阳天。

第九言
超威英特分兵进，融聚融合异曲同

就在完成本篇预言，排版之中，我们惊讶地发现，还是撞车了。也不知道是我们晚上了一期这篇文章，还是后面的特别策划大专题早上了一期，如同绕口令一样绕口地绕晕了我们。本期预言的种种猜想都会在后面的文章中被一一展现（所以以下删除1024字）。当然最后还是诚恳地说上几句绝不和稀泥的预言，CPU和显示芯片二合一从长远看绝对是趋势，不仅显卡，声卡、内存一切都将融聚融合在方寸之间，但2012年这种趋势的影响力还不会完全展现，至少我们绝大多数游戏爱好者还将会首选独立显卡。


集成在AMD主流处理器中的显示单元

第十言
大众软件何处去，............

关于这个预言其实不仅大家关心，我也很想知道答案。关于诗词中“何处去”是何处来，也有不少出处，比如：

“将牛何处去，耕彼故城东”

“人面不知何处去，桃花依旧笑春风。”

“陶令不知何处去，桃花源里可耕田”

“渔子不知何处去，渚禽飞蓦拗罾船。”

……

那么我们就根据这几句诗文来做个抽签游戏吧：

下下签：“大众软件何处去，桃花源里可耕田？”

下签：“大众软件何处去，依旧耕彼故城东。”

中签：“大众软件何处去，桃花依旧笑春风。”

上签：“大众软件何处去，渚禽飞蓦拗罾船。”

我希望2012年的这支签不是抽出来的，而是写出来的。

2011年AMD和Intel几乎同时更新处理器架构，我们发现两者有一个显著的共同特点，就是在中低端产品线中，将显示处理单元融入了处理器架构。尽管在厂商的推动下，Intel的Sandy Bridge已经成为市场主流，AMD的APU取代羿龙处理器的步伐也在加快，但大部分用户可能仍不清楚，为什么两大处理器厂商会几乎在同时选择了这样的架构，它又能带给我们怎样不同的使用感受。

在这里我们通过对新一代主流消费处理器的技术回顾、实际测试等，希望能揭示它们在日常应用中的实际性能，与前辈不同的应用能力，以及它的由来和发展等，为大家的选购提供全面深入的参考信息。

芯与芯的交融

消费处理器新时代来临

■策划 本刊编辑部

导读

P19 殊途——新一代主流处理器概念发展浅析
早已从处理器中分出的图形处理能力，又回到处理器中，成为新一代主流处理器的最大特色。

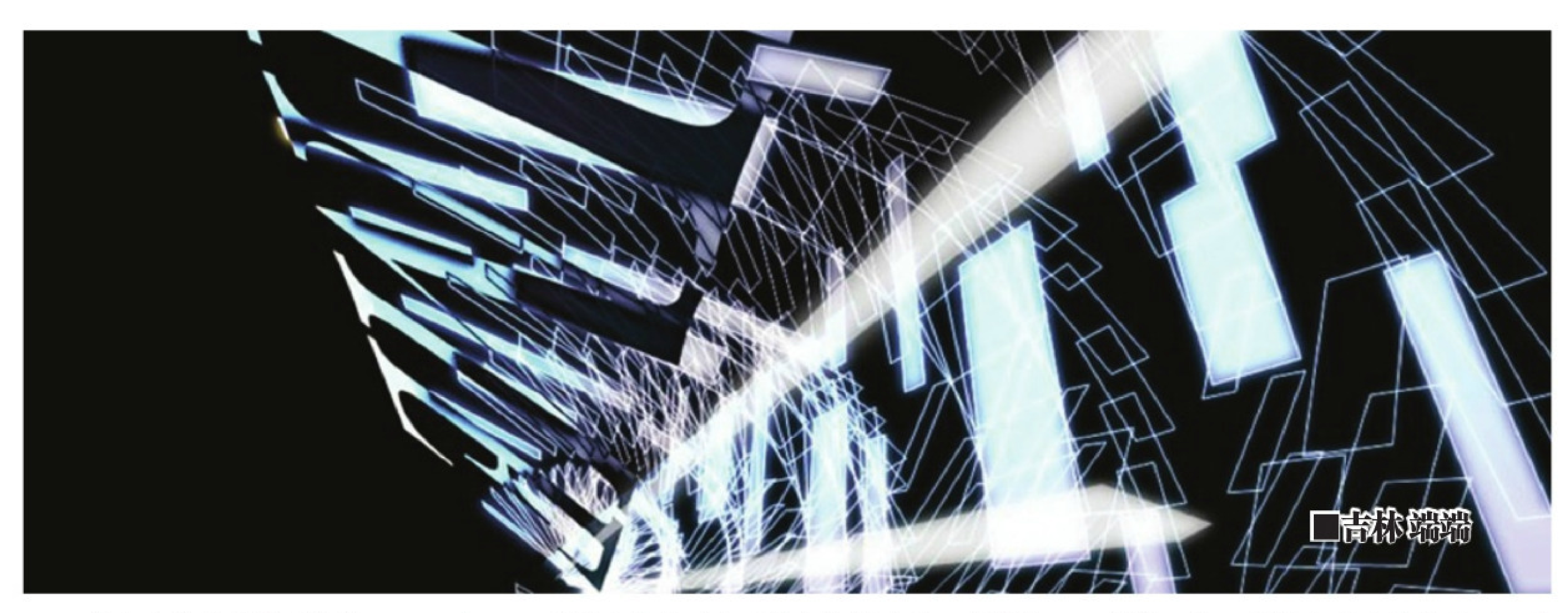
P24 竟艳——新一代主流处理器图形能力对比
由于对市场需求和自身发展、定位的理解不同，新一代主流处理器的图形性能有较大的差距。

P30 进化——新一代主流处理器性能体现对比
两家处理器大鳄的新一代产品，究竟比前辈有怎样的进步？测试结果究竟能带给我们怎样的启示？

P36 伙伴——新一代主流处理器软件周边支持
一个好汉三个帮，架构变化巨大的新一代处理器，在为它们优化的软件应用中，才能发挥最大的功效。

P41 同归——新一代主流处理器引发的PC变革
更轻更薄更高效，PC与处理器发展相互带动，未来PC新形态已具雏形。

殊途——新一代主流处理器概念发展浅析



□吉林 端端

在个人电脑发展历程中，CPU和GPU的关系呈现“分而复合”的态势，从最初CPU掌控一切，到独立显卡横行天下，再到现在AMD、Intel的CPU、GPU合二为一，不难令人联想到《三国演义》里的卷首语“话说天下大势，分久必合，合久必分……”为了更好地了解现在的SNB和APU，我们不妨先回顾一下历史，寻找CPU和GPU之间的线索。

一、CPU中分离出的“显卡”

起初世界上没有独立显卡的概念，它是PC风靡世界大约10年后才出现的，早期的Apple Ⅱ和IBM的x86个人电脑上甚至没有显卡，有的只是“显示适配器”，它们是默默无闻的小芯片，和如今主板上的集成显卡大不相同。“显示适配器”结构简单，工作量很低，主要是用于将CPU提供的信息转化为显示器能够识别的模拟信号，显示器上显示的内容，都是经由CPU进行计算。相当长的一段时间里，CPU承担了全部的图形处理工作——输出文字和简单的图形。那时个人电脑显示效果非常粗糙。

CPU的资源有限，主要用来计算数据，图形处理只是它的副业，后来当人们需要用电脑玩游戏，需要在CAD之类的设计软件上工作时，CPU的图形处理能力开始显得力不从心。于是人们把目光转向了专用芯片，把它们集成在主板上，用来辅助CPU实现图形加速，市场上也逐渐出现了相应产品。例如采用了这种芯片的著名产品Amiga，它是Commodore公司在20世纪80～90年代推出的系列个人电脑，集成专用于处理图形的芯片，拥有远好于同时期产品的显示效果及多任务特性，其中Commodore 64型号更持续热销11年之久，销量至少1700万台。

用户对图像的需求越来越高，机会的大门也渐渐向第三方厂商敞开了。1987年时，ATI发售了EGA Wonder和VGA Wonder系列显卡，使用了ISA总线接口，也是世界上最早的一批“独立显卡”。这些显卡能用于当时市场上任何一家电脑的操作系统，可为传统个人电脑提供更高速的图像，显卡从此登上历史舞台。我们可以看出，正是由于CPU无法满足游戏、应用软件的图形化需求，厂商才不得不设计出专门进行图像处理的硬件。

到了20世纪90年代初期，随着微软Windows系统的崛起，图形界面以前所未有的速度加快发展，不适合处理图形的CPU不堪重负，于是人们使用



早期个人电脑上没有丰富多彩的图形界面，用户用键盘输入命令，电脑在显示屏上用文字反馈结果

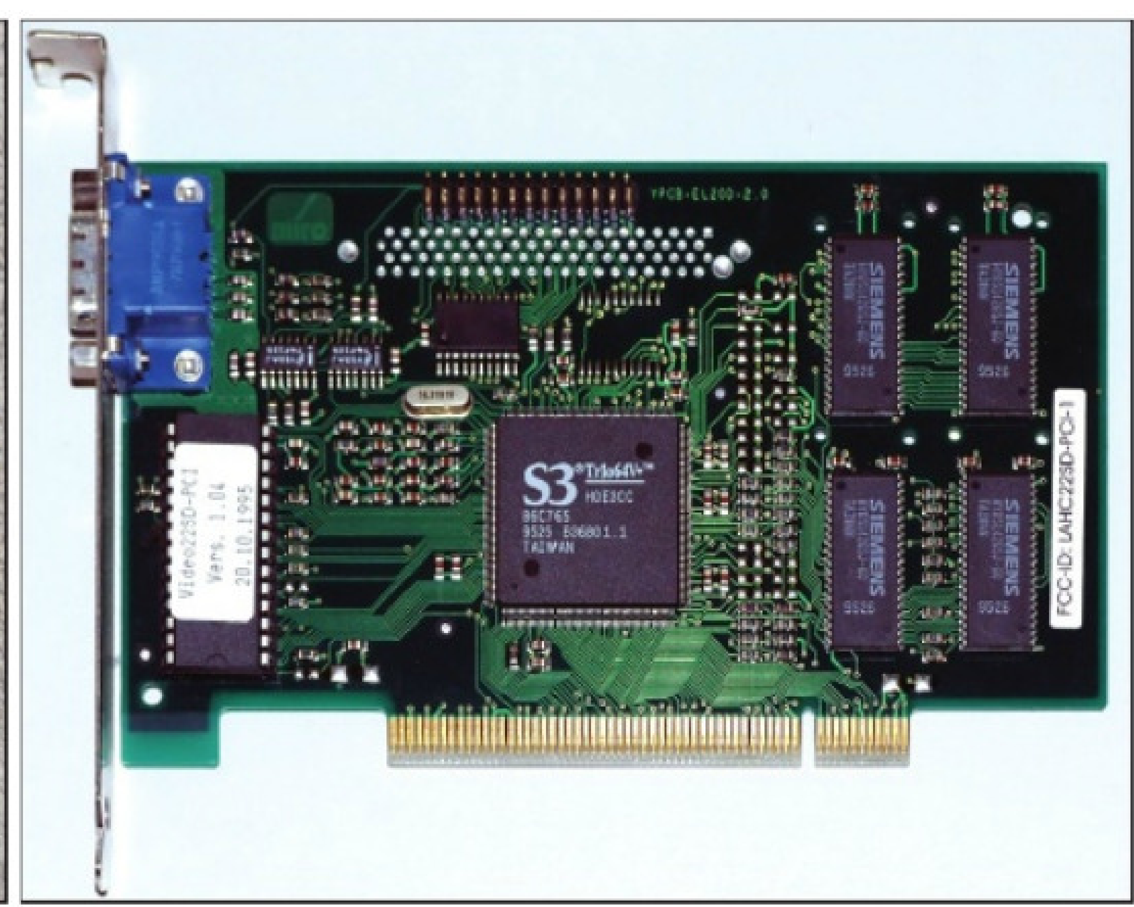


Amiga电脑中由于有了专门用来处理图形的芯片，可以显示出彩色画面和图形操作界面

了专门用来处理图形运算的芯片，它们可以完全接管CPU的图像处理任务，操作系统界面因此运行得更流畅。在数家专门提供2D显示芯片的厂商里，S3 Graphics是市场的领跑者，当时地位比如今的NVIDIA还要高出很多。也是在这个时期，消费者都非常乐于购买PCI总线的显卡。大约1994年前后，个人电脑进入了多媒体时代，显卡除了2D加速外，还可以帮助CPU解码VCD、DVD，“视频加速卡”的称谓因此流行了很久。



VGA Wonder XL24显卡，它是ATI第一代VGA显卡的最强型号，支持前代显卡的所有标准，最多可显示1 600万种颜色，需要1MB缓存



S3 Trlo64V+是很受欢迎的MPEG1加速卡，很多人称之为“多媒体卡”

显卡这类产品获得成功的原因，很大一部分是由于人们需要用电脑进行娱乐，不过爱玩的人们显然不会满足于2D画面。1994年12月3日，SONY发布了具有时代意义的游戏主机PlayStation，它使用可以专门处理3D功能的加速卡，每秒钟能进行36万次多边形计算，该平台上的《最终幻想VII》《生化危机》等3D游戏，凭借它们的高素质深深打动了玩家的心。反观PC平台上的《DOOM》，还停留在“伪3D”阶段，游戏贴图和色彩也与同时期的PS游戏有一定差距。



1995～1996年多数PC玩家还在DOS下玩2D游戏，索尼PS与世嘉土星的出现令3D游戏炙手可热

3D画面带来的视觉冲击吸引着消费者，他们纷纷掏腰包购买游戏机，游戏软件的利润稳步提高。这让PC的硬件厂商、游戏开发商压力倍增，他们这时才发现，PC平台的图形性能根本无法与游戏机平台竞争。最重要的一个原因是PC的处理器、显卡都存在瓶颈，它们无法提供高效的3D渲染功能。此时的选择有两个，一是寄希望Intel开发出一个超级Pentium处理器，它既具备通用计算能力，还可以渲染3D，但由于多年来被显示芯片厂商“呵护”，Intel不具备研发成熟图形核心的技术，一切希望还要寄托在众多显示芯片厂商身上。



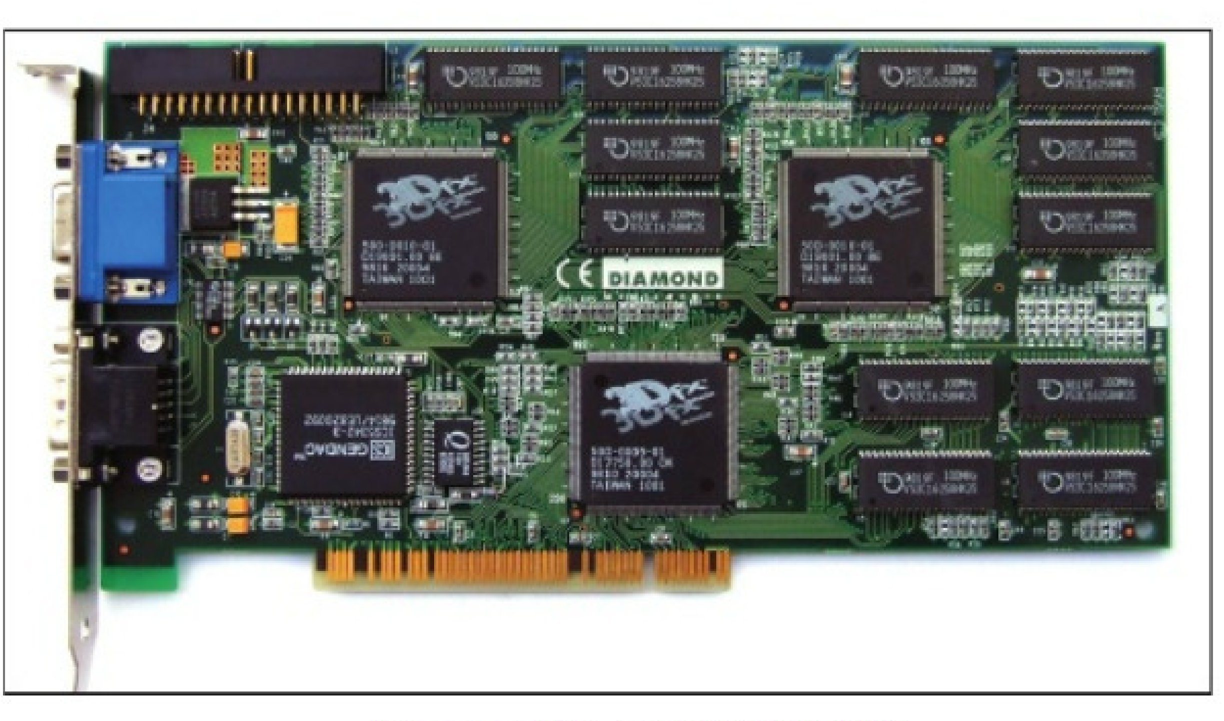
《生化危机》1代，画面在当时看来非常精细



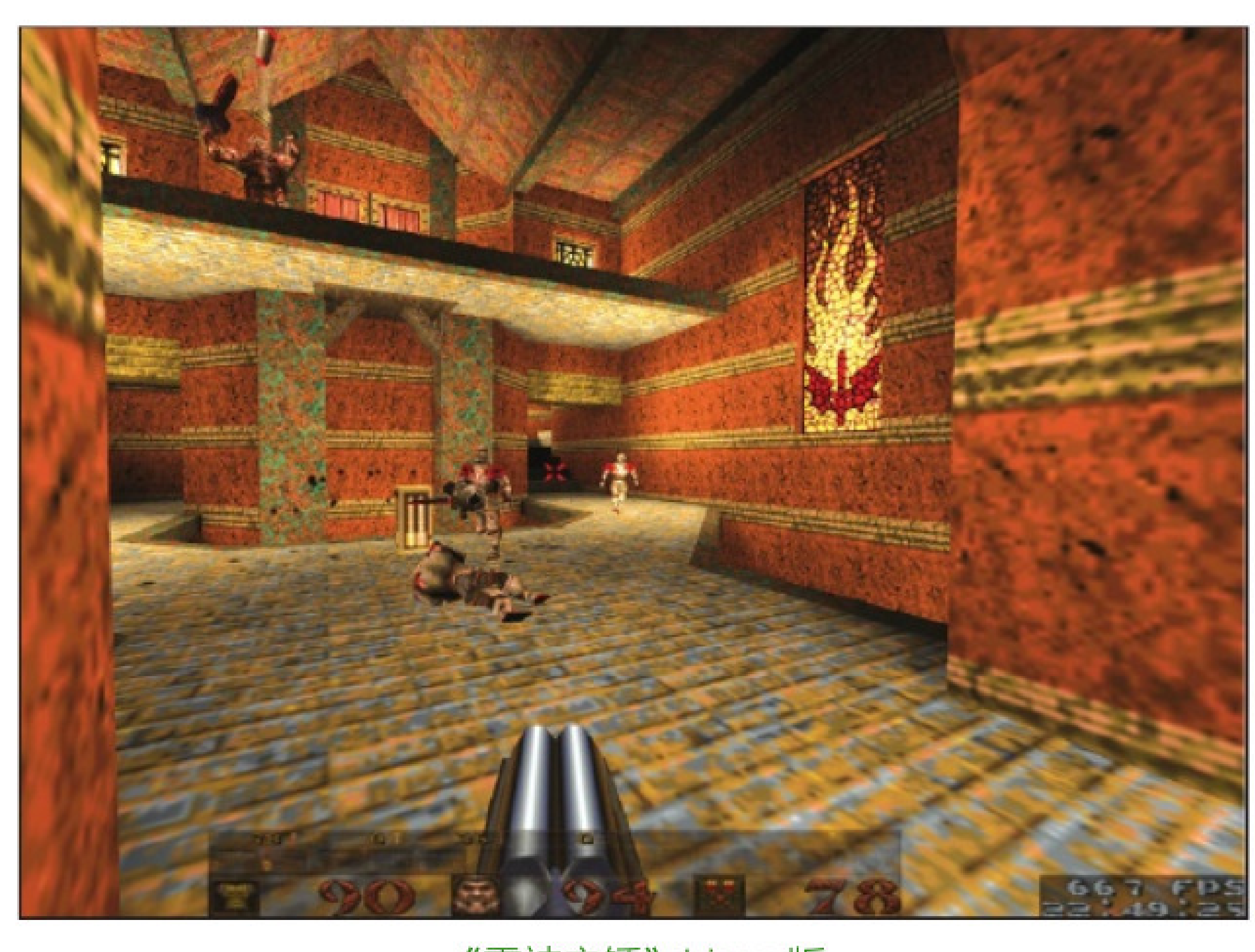
PC上的FPS游戏鼻祖《DOOM》，与游戏机上的3D游戏相比逊色不少

可惜的是，2D时代众所瞩目的S3 Graphics却没准备好迎接3D时代，他们为自己的懒惰付出了代价，市场的聚光灯迅速转向了一家兴起不久的公司，它的名字是3dfx。现在我们知道，3dfx后来被NVIDIA击败并收购，而老玩家们至今津津乐道

的，是那块被誉为人类历史上最伟大的系列显卡——Voodoo。“3D加速卡”是当时所有玩家津津乐道的话题，拥有一块Voodoo显卡的玩家更是骨灰级发烧友的象征。3dfx后续的Voodoo2芯片的速度更快，大约是Voodoo的3倍，它除了提供3D加速的功能之外，还提供一些特殊的效果，例如抗锯齿边沿修补、三线过滤、深度缓冲等。Voodoo显卡只提供3D处理功能，还需要另一块2D显卡与之搭配，《雷神之锤》《古墓丽影》等专门为其优化的游戏都是PC平台引以为傲的作品。正是Voodoo让人们相信，PC有实力和游戏主机进行竞争。



Voodoo2显卡具有收藏价值



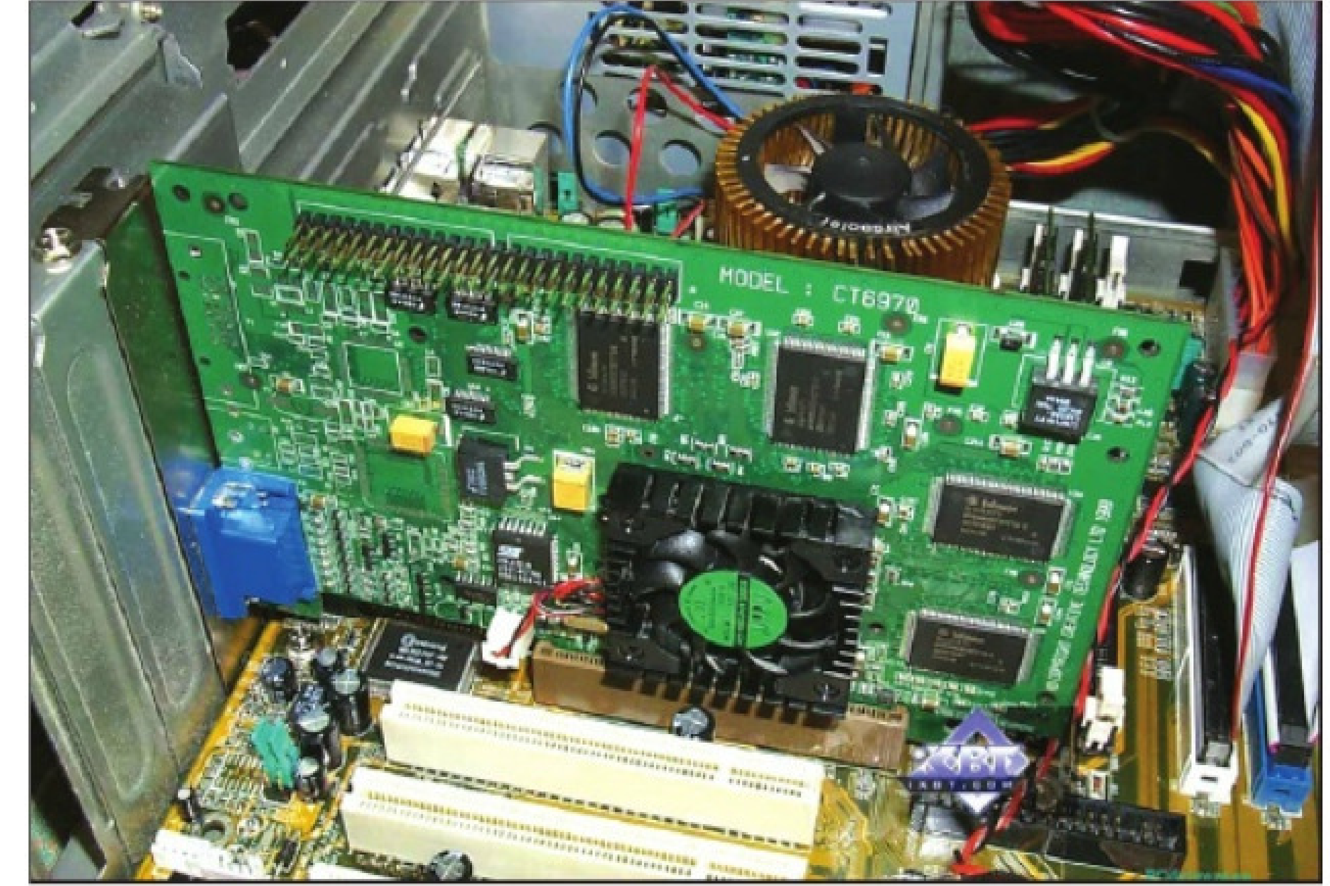


《雷神之锤》Linux版



《古墓丽影》曾是PC平台上最出色的3D游戏之一

3D加速卡时代，ATI和NVIDIA都推出过带有3D加速功能的产品，不过由于各种问题，它们根本无法与3dfx的产品相媲美。随后的几年里，3D性能成了衡量图形芯片好坏的标杆，但3dfx由于错误的市场策略，导致Voodoo系列在1999年输给了NVIDIA的两款经典产品——TNT2、GeForce 256（发布该产品时NVIDIA提出了GPU的概念），NVIDIA后续的GeForce 2系列显卡更彻底击败了3dfx，NVIDIA也趁机收购了3dfx，获得了知名双卡互联技术“SLI”。接下来的几年里，NVIDIA主导了民用级显卡市场，主要竞争对手是ATI，它们之间进行了数年的争斗，显卡的3D性能因此不断取得突破。对照游戏主机和PC硬件的发展不难发现，早期的PS、PS2的硬件性能都要领先PC很久，而到了PS3、Xbox360时代，PC的性能可以很轻松地超越游戏主机，这还得归功于PC显卡性能的飞速提升。《孤岛危机》等3D游戏的出现，使显卡的性能进一步得到加强，甚至在相当长的时间内以超越摩尔定律的速度发展。近年来GPU发展出了通用计算能力，拥有恐怖的理论浮点运算性能，功耗也远超CPU，显卡成了整机中最耗电的部件。包括笔者在内的很多人都没有猜到，当初只为了分担CPU负担的小小显示芯片，如今竟发展得比CPU更庞大，甚至在超级计算机里部分取代了传统CPU。



GeForce 256奠定了NVIDIA的市场地位



世界上许多超级计算机都使用了NVIDIA或AMD的GPU，其中就包括了中国的天河一号

当GPU疯狂变大、变强时，还有许多用户选择了另一种更廉价、功耗更低的方案——集成显卡。从1995年Voodoo的大放异彩，再到1999年的NVIDIA异军突起，CPU领域呼风唤雨的Intel并非只站在一旁看热闹。察觉到显卡在未来个人电脑中的重要地位后，Intel于1997年7月收购了Chips And Technologies公司，并借此进入显示芯片领域。1999年初，Intel的810芯片组面世，内置i740显示核心。此后的数年里，Intel发布每一代主板芯片组时，都会有集成图形核心的版本，例如i845G、i915GM等。2005年时Intel号称占据了当年第一季度图形芯片市场43.1%的份额。NVIDIA、ATI等显示芯片厂商，期间也都纷纷推出了集成显示核心的主板芯片组。集成显卡性价比高，独立显卡性能出色适合玩游戏，看起来市场会一直这样持续下去……



英特尔810芯片组

二、Intel、AMD眼中的CPU、GPU“二合一”

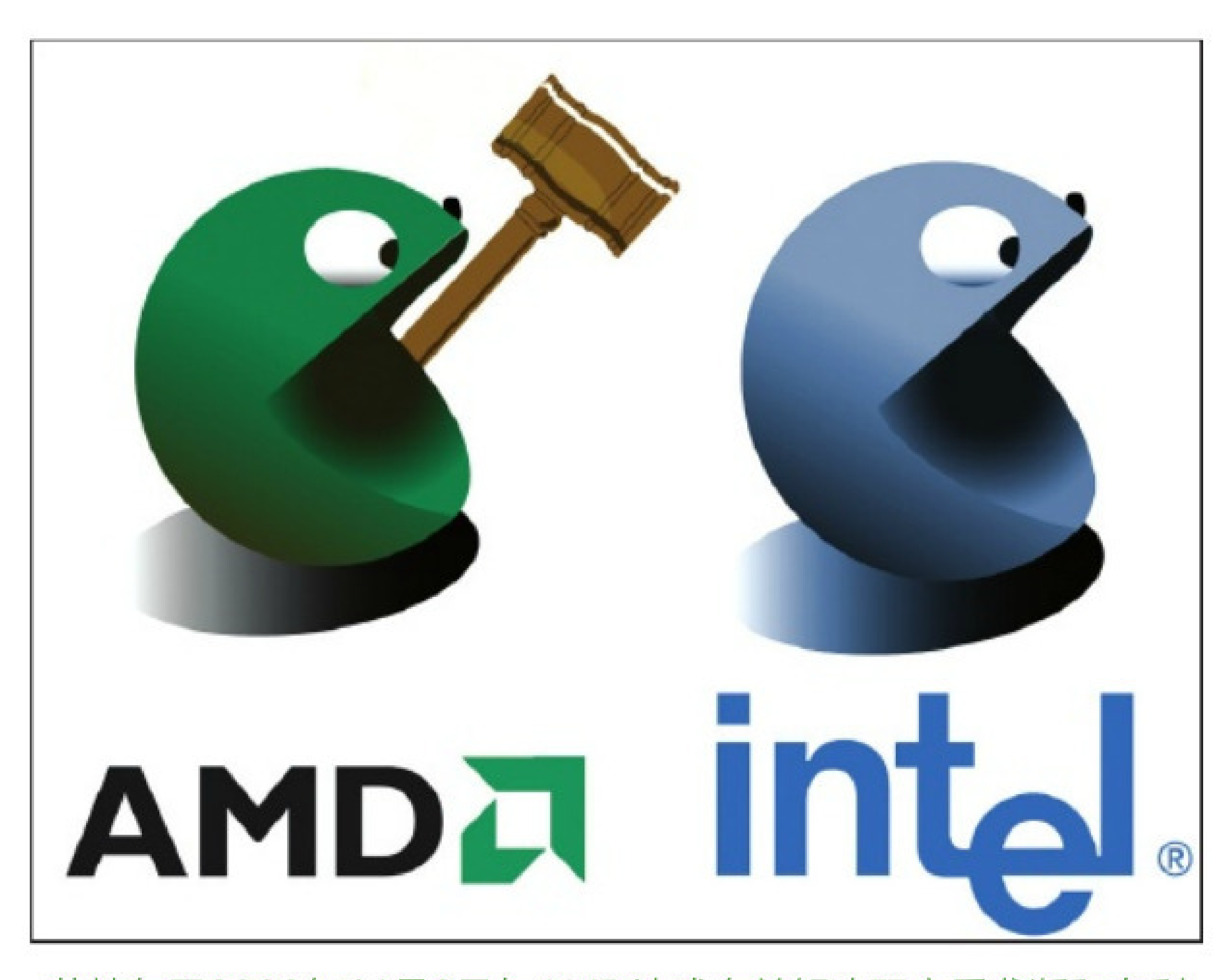
独立显卡的地位正如日中天之时，一桩业界并购案却释出了完全不同的信息，美国东部时间2006年7月24日，AMD通过其官网宣布了收购世界第二大桌面独立图形芯片供应商ATI的消息。收购ATI后，AMD不仅将处理器、芯片组、显示芯片以3A平台的名称进行了整合，而且提出了融聚（Fusion）的概念；不仅宣称3A融聚平台能提供更好的兼容性、稳定性和性能，还准备将3A进行芯片级的真正融聚，而非板卡上的融聚。



AMD股价自从2005年后就一路震荡下跌，2008年时跌至谷底

为了收购ATI，AMD付出了巨大的代价。54亿美元的交易额给AMD带来了沉重的债务负担，由于投资者担心AMD会花费大量时间整合不同部门，导致研发方面落后于竞争对手，AMD的股价当天就下跌了3.7%，而英特尔股价则上涨了1.2%。2008年的金融海啸，更是令AMD因现金流出现危机而一度处境危险。为此AMD不得不把200mm晶圆制造技术卖给了一家俄罗斯公司，后来又出售了唯一的晶圆工厂。付出了如此巨大的代价，仅仅是为了获得ATI，AMD真的那么需要芯片组和图形芯片技术吗？

是的，的确如此，收购ATI是一次豪赌。AMD在CPU领域与Intel争斗多年，已显得疲惫不堪，当时Intel酷睿2处理器正在严重威胁着AMD的以效率见长的K8架构。AMD试图寻找一个突破口，可以稳固并争夺更多市场份额。关于AMD为何放弃与Intel CPU在性能上的正面交锋，一个比较可信的说法是自从8086时代起，Intel就牢牢把握着编译器的统治地位，后来CPU中的指令集标准也多为Intel主导，AMD处处受制于人。AMD没有Windows下被广泛接纳采用的编译器，要想让硬件正确执行代码，只能使用竞争对手的方案。在2009年底前，Intel都会在编译器中对处理器进行判断，如果是AMD处理器，即便它支持SSE3指令集，也会判定为它仅支持到SSE2，明显限制了对手的性能。相当长的一段时间里，AMD背负了“兼容性差”“指令集有Bug”的罪名。2009年底，AMD与Intel就编译器方面的问题达成了和解，之后Intel不再对AMD处理器进行限制。



英特尔于2009年11月3日与AMD达成有关解决双方反垄断和专利纠纷的协议。根据协议规定，英特尔将向AMD支付12.5亿美元作为解决纠纷的费用

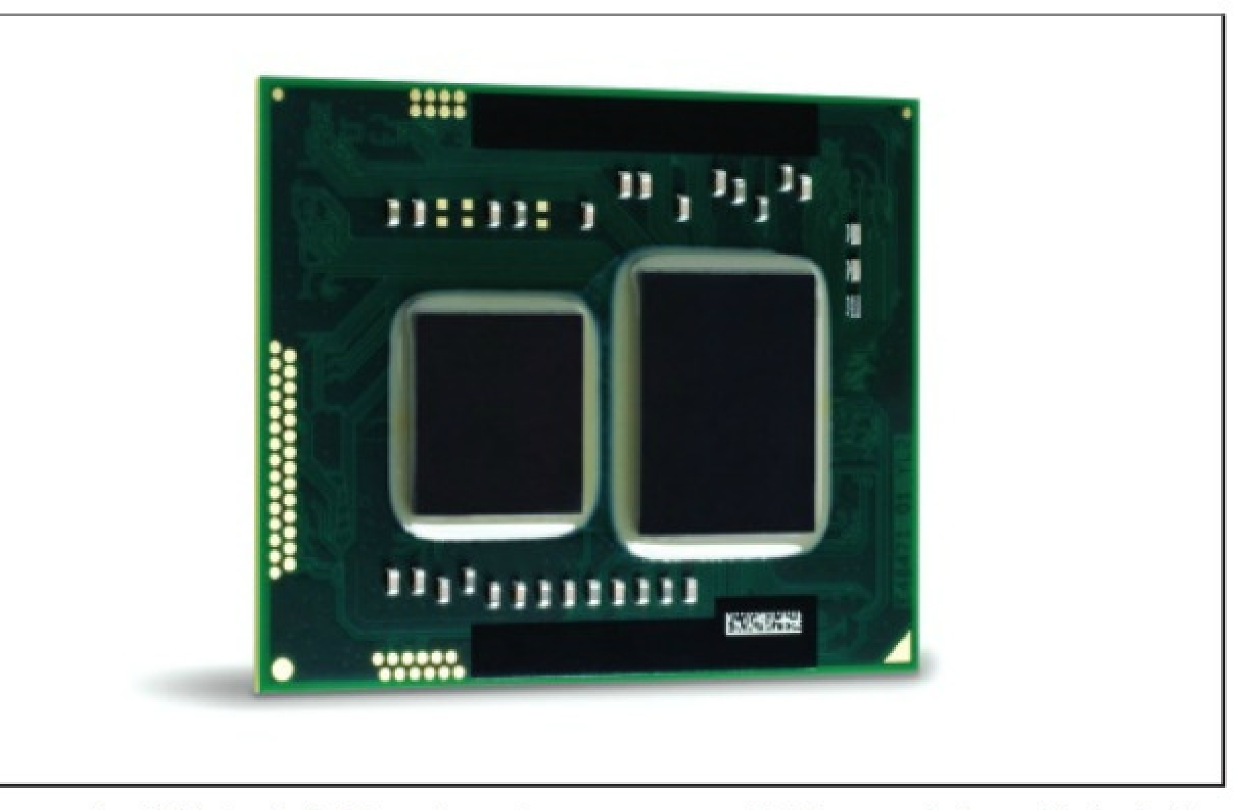
AMD受够了Intel的排挤，当他们发现GPU在通用计算领域的前景时，2005年冒着巨大风险收购了ATI，得到的丰厚科研成果给了他们一个绝佳的新机会，融聚概念即由此诞生。相比Intel，AMD不是一家资金充裕的公司，为了给融聚赢得足够的研发时间，AMD可谓处处节俭，将K8架构不断小改，与竞争对手苦苦相持。

2009年秋，Intel的智能酷睿处理器面世，其更高效率的架构又一次将AMD甩在了身后，更令人没有想到的是，不久后的2010年，Intel代号为Clarkdale的系列处理器上市，这些CPU的封装下，竟然有两块芯片，其中充沛的电流激荡在晶体管

之间，输出的不仅有各种程序对处理器请求的计算数据，还有纷繁复杂，绚丽多彩的图形数据，AMD在2005年提出的融聚概念，竟然先出现在了Intel产品上？




AMD对Fusion信心满满，图中为AMD全球副总裁Matt Skynner展示28nm处理器，似乎对Intel抢先发布CPU、GPU融合处理器毫不在意



2010年英特尔发布的，代号为Clarkdale的处理器真身，其中小的芯片是CPU，大一些的是GPU和融合进处理器的北桥

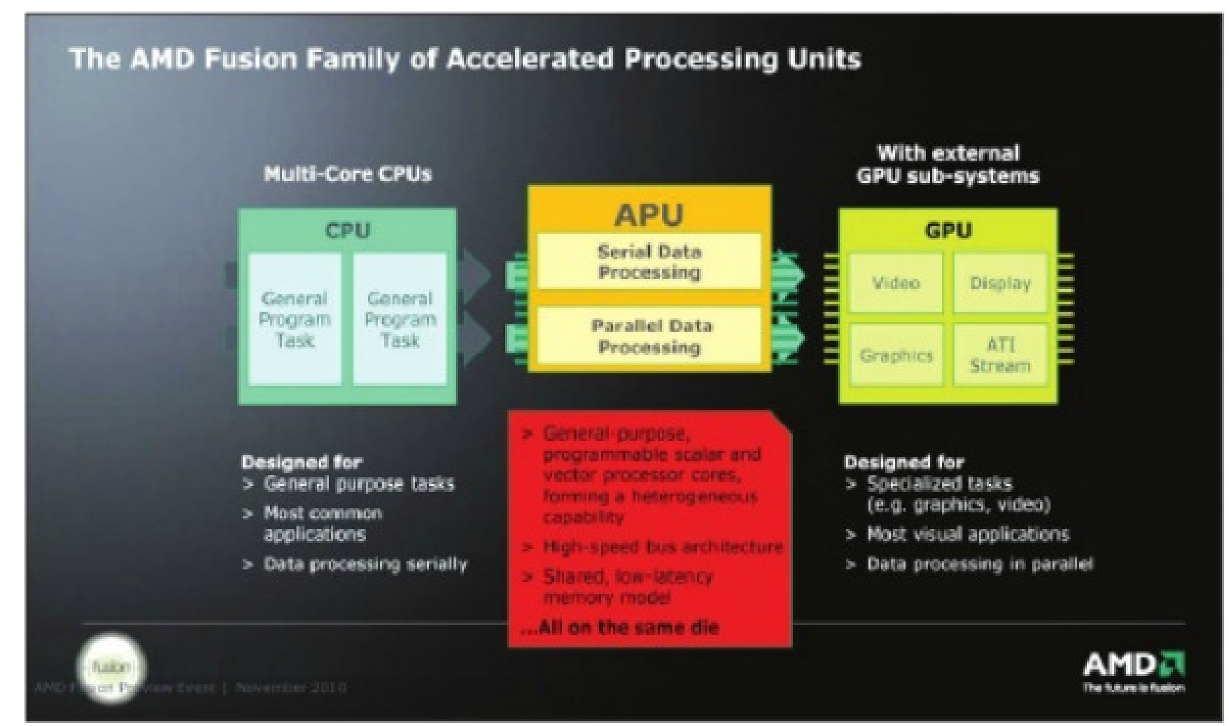
虽然Intel将CPU和GPU封装在一起，但不是真正意义上的完全融合，CPU部分和GPU部分功能上各自独立，CPU采用32nm制造工艺，GPU则是45nm，彼此之间用QPI总线进行通讯。Clarkdale中的GPU更像之前主板上的北桥，其中还集成了内存控制器。AMD的拥护者讽刺Intel的CPU和GPU是“胶水粘在一起的”，与AMD的单芯片融聚概念相去甚远。尽管不是真正的二合一，Clarkdale无疑简化了主板芯片组的结构，功耗也有所降低，尤其在移动平台上表现抢眼。2011年初Intel凭借强大的研发实力，遵循“Tick-Tock”模式准时发布了Sandy Bridge架构（下文简称SNB）处理器，首次将GPU和CPU完全融合在一起，处理器单元和显示单元不再有物理隔离，被统筹规划和刻印在同一块硅片上，缓存等配置甚至成为两者的共有“财产”，SNB图形核心升级为HD Graphics 2000/3000，性能达到了入门独立显卡的水平，是性能提升幅度最大的一次。



英特尔Sandy Bridge处理器已经实现完全融合，图形核心官方称之为“核芯显卡”，性能有了大幅提升

在Intel推出融合了GPU的CPU时，AMD也在为他们的酝酿了4年产品发布做着准备。2011年3月1日，AMD在中国北京发布了Fusion APU。APU给人的大体感觉是的集成度很高，功耗又比较低，其CPU部分性能依然不及Intel SNB处理器，但GPU部分性能则好得多，比较适合组建性价比高的低功耗平台。

AMD的首批APU在性能上并未给人带来惊艳的感觉，难道数年的付出只换来了低功耗平台的几款产品？仔细分析下，你会发现AMD和Intel对GPU理解的不同。对图形API的支持上，Intel在处理器中集成的GPU只支持DirectX 10.1，而AMD的APU完全支持DirectX 11。我们知道，DirectX 11中最具革命性的特性要属“Compute Shader”，它允许程序员像控制CPU一样轻松对GPU编程，如果程序优化得当，GPU甚至可以和CPU执行同一个任务的不同部分。换一种角度考虑，支持Compute Shader的APU就像拥有了一种更先进的指令集，AMD可以利用微软的编译器加速程序运行，避开与Intel的“CPU vs CPU”正面竞争。AMD通过CPU与GPU的综合实力，期望有朝一日一举成功，利用通用计算的优势战胜竞争对手。相比之下，Intel的融合策略更注重当下，CPU依然是一切运算任务的主力。



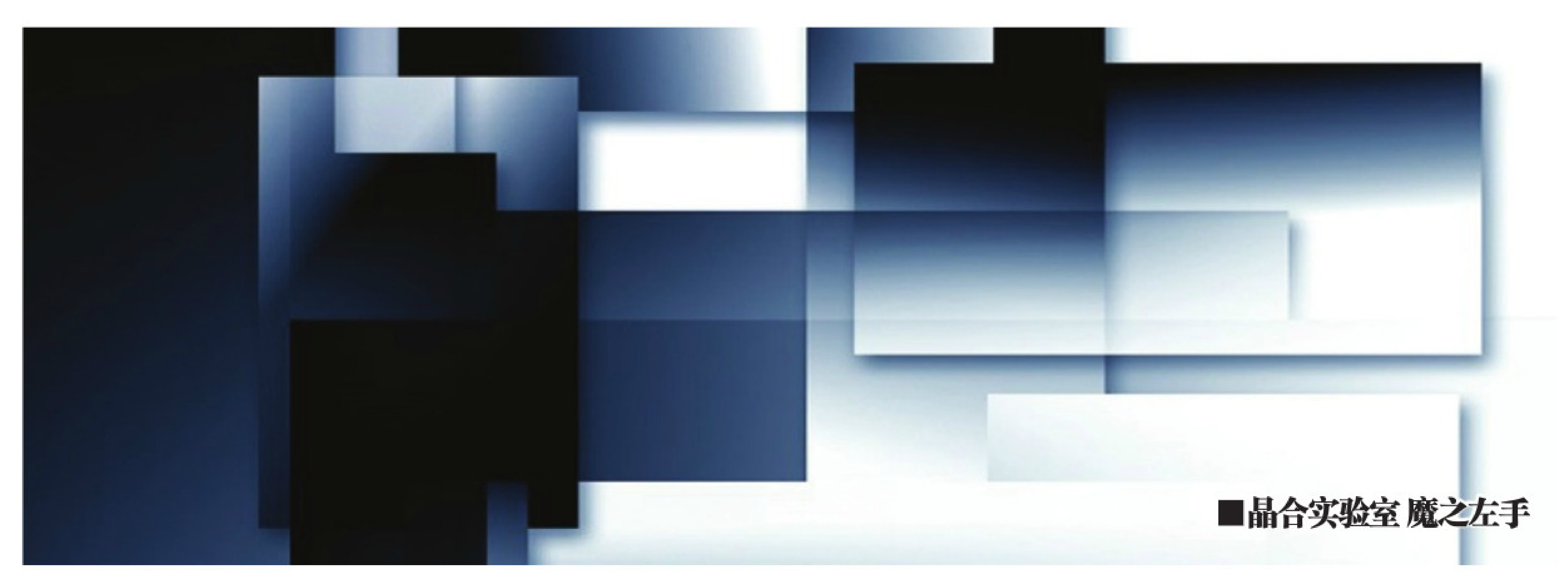
APU的作用是让GPU和CPU协同处理数据



AMD相信GPU通用计算是未来的发展方向

Intel自然也对未来做了准备，不知各位是否还记得“Larrabee”独显项目， 该计划原本会开发出一种x86架构的独立显卡，后来由于效能不佳、研发困难等原因与2010年5月宣布终止。Intel的说法是该项目并未完全取消，而是转为研发用途，我们因此有理由相信，当市场需要CPU+GPU进行大量的通用技术时，Intel一定也会拿出相应策略。以目前来看，不论是AMD的融聚还是Intel的融合，对于消费者带来的直接益处是更低功耗、整合度更高的处理器和因此衍生出的产品。

竞艳——新一代主流处理器图形能力对比



■晶合实验室 魔之左手

如果说新一代主流处理器和之前的产品最明显的变化是什么，我想大家都会说：是图形处理能力。对普通用户来说，神马异构计算、视频稳定、高速视频同步、无线视频传输的都是浮云，其内置显示单元的图形性能才是最直接的应用体现。由于AMD和Intel对市场需求和自身的发展、定位等的理解不同，所以在图形能力，特别是3D游戏能力方面有较大的不同。以下我们将通过测试直观展示这种不同。

一、测试平台

在对比测试中，我们选择了两款价位都在800元左右的CPU，并以目前市场上比较流行的最低端DX11、DX10.1显卡进行参照，这几款样品的具体规格见下表。

内置显示核心规格对比

处理器型号	Core i3-2100	A6-3650
参考价格	730元	820元
图形核心	HD Graphic 2000	Radeon HD 6530D
图形核心线程	6	320
GPU频率／睿频	850MHz/1100MHz	443MHz
GPU制造工艺	32nm	32nm
API支持	DX10.1	DX11
GPU特色功能	高速视频同步、无线视频（笔记本平台）等	视频稳定、异构计算、双显卡交火等

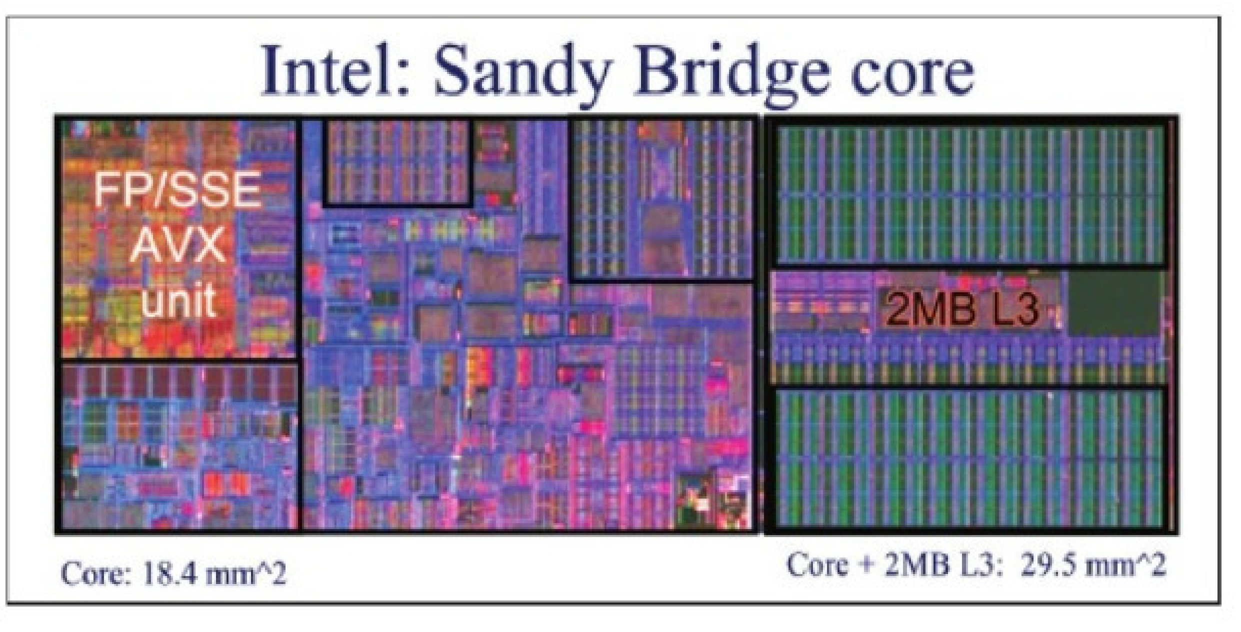
显卡规格对比

显卡型号	微星6570暴雪 V5 1G	GeForce 210
市场定价	499元	299元
GPU代号	Turks Pro	GT218
GPU工艺	40nm	40nm
GPU晶体管	7.16亿	2.6亿
流处理器数量	480	16
核心频率	650MHz	589MHz
着色器频率	650MHz	1402MHz
理论计算能力	724GFLOPs	44.86 GFLOPs
显存类型	GDDR3	GDD3
等效显存频率	1.8GHz	789MHz
显存位宽	128bit	64bit
显存带宽	28.8GB/s	12.6GB/s
显存容量	512MB～2GB	512MB
最高功耗	44W	22W
DX版本支持	11	10.1

二、设计区别

1.Intel核芯显卡，协作第一

Intel Sandy Bridge处理器中的显示单元不仅是将上一代的核外部分直接移入核内，而是进行了重新设计，它采用了新的EU（Execution Unit执行单元），数据吞吐能力达到上一代的两倍，并且支持OpenCL（通用计算语言）。借助高速环形联通架构，新的显示单元可与通用处理单元共用片内缓存、并与内存进行紧密的连接。Sandy Bridge将有两种显示单元配置，分别为6个EU的Intel HD Graphics 2000及12个EU的Intel HD Graphics 3000，后者将主要用于移动平台以及一些特殊型号的台式机处理器中。



Sandy Bridge架构

Sandy Bridge的显示单元带有独立视频编解码器，与处理器的紧密结合也为其视频能力提供了强大支持。它可实现双码流H.264、VC-1、MPEG-2等视频编码格式的完整硬件解码，Clear Video HD技术能够在保证高清视频播放流畅性的基础上，消除影像中的锯齿和视频残影，让画质更清

晰细腻，改善用户的视觉体验。还可作用于视频导出，其动态侦测和图像增强等技术可让捕捉的视频更加清晰、色彩更为饱满。InTru 3D技术则让集成显示单元也可提供3D视频播放能力。

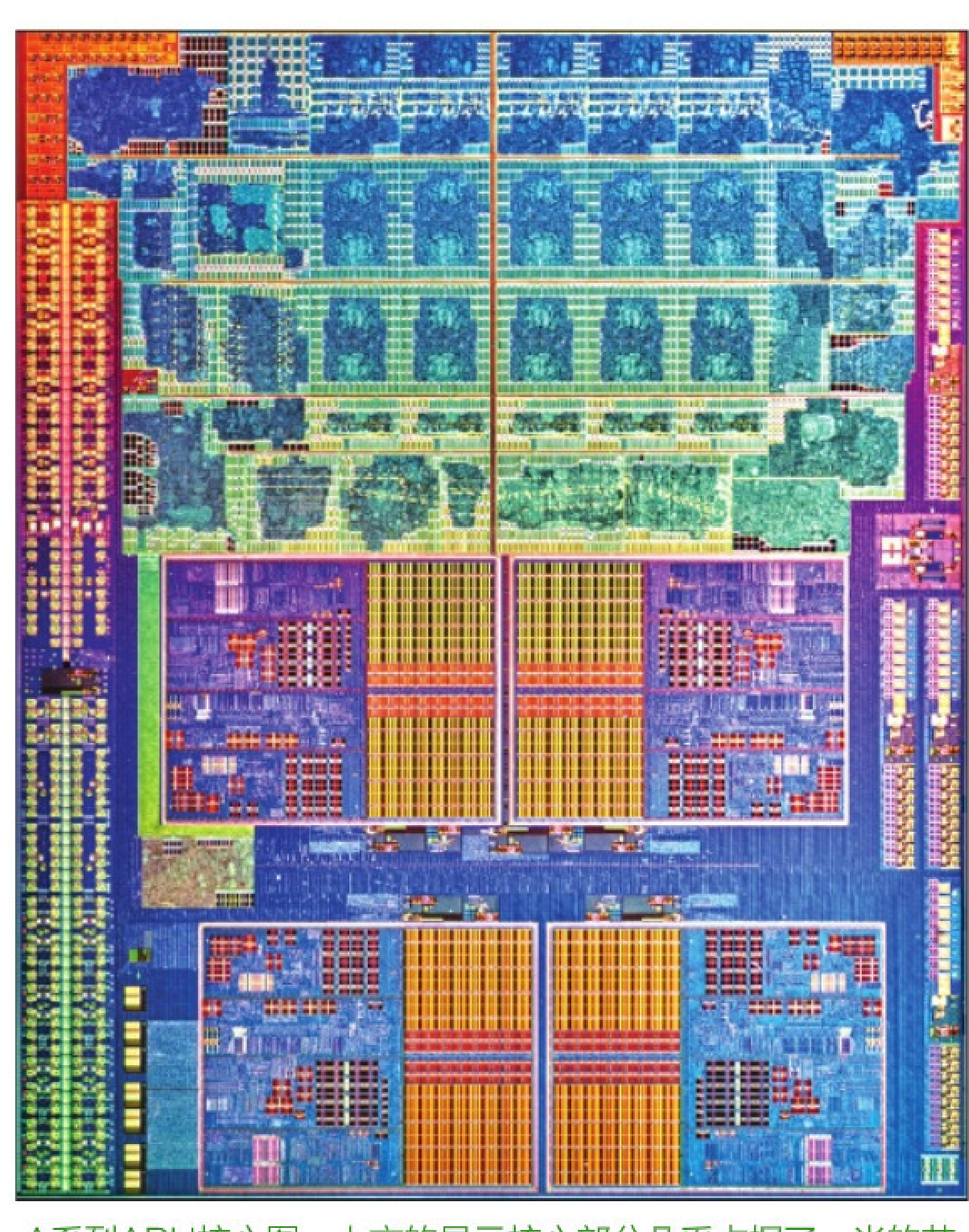
进行视频转码时，显示单元和处理器几乎无延迟的协作，可达到非常高的速度，即所谓的“高速视频同步”，对各种即时视频应用，社交网站应用具有重要意义。而在移动平台上，新显示单元与WiFi网卡配合，还可提供全高清1080p分辨率的WiDi（无线显示）能力。

2.AMD单显核心，和通用处理并重

AMD APU包括和C、E和A系列型号，它们的核心中显示单元占据的空间都相当大，型号也都采用了与独立核心同系列的方式，相对来说，C和E系列的显示单元型号表明是最低端产品，而A系列中却启用了更主流的型号标注，例如Radeon HD 6530D等。从产品定位看，A系列APU与Sandy Bridge更为相似，而C、E系列则专注于移动和一些对功耗较敏感的电脑与智能设备。

A系列APU的处理器部分来自于羿龙的K10.5核心，并将每核心的二级缓存增至1MB。而显示单元从型号就能看出，是来自Radeon HD 6系列核心。从目前公布的核心图可以看出，APU显示核心所占据的面积接近一半，与通用处理单元的轻重关系可见一斑。

很明显，仅就对图形处理能力的重视度来看，APU远胜Sandy Bridge，有趣的是，在宣传中两者都宣称可支持“大多数”3D游戏，那么就让我们从理论测试和实际游戏两方面，来对比一下它们的能力吧。


A系列APU核心图，上方的显示核心部分几乎占据了一半的芯片面积

三、测试方法

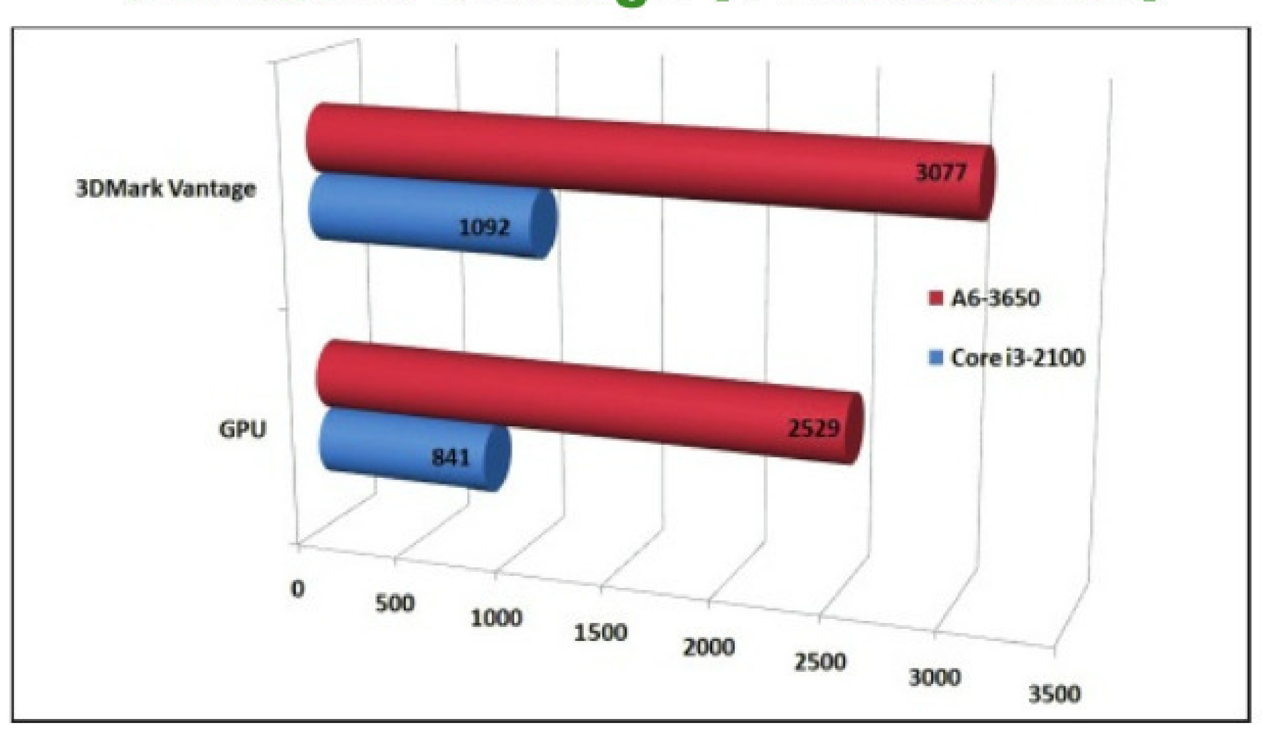
我们的测试分别采用技嘉HA65M-UD3H-B3主板和蓝宝A75主板作为平台，安装Kingmax DDR3 2200 2GB×2内存，在APU平台和Sandy Bridge平台中分别运行在1600MHz和1333MHz状态下。操作系统选用64位Windows 7中文旗舰版，主硬盘为希捷7200.12 1TB，安装主板与显卡最新驱动程序。

在所有实际游戏测试中，除特别说明外，我们采用1280×720分辨率全屏，画质设置为中等。我们并不针对核芯显卡进行DX11的相关测试，AMD集成单显的DX11能力，将在与参照显卡的对比中体现。

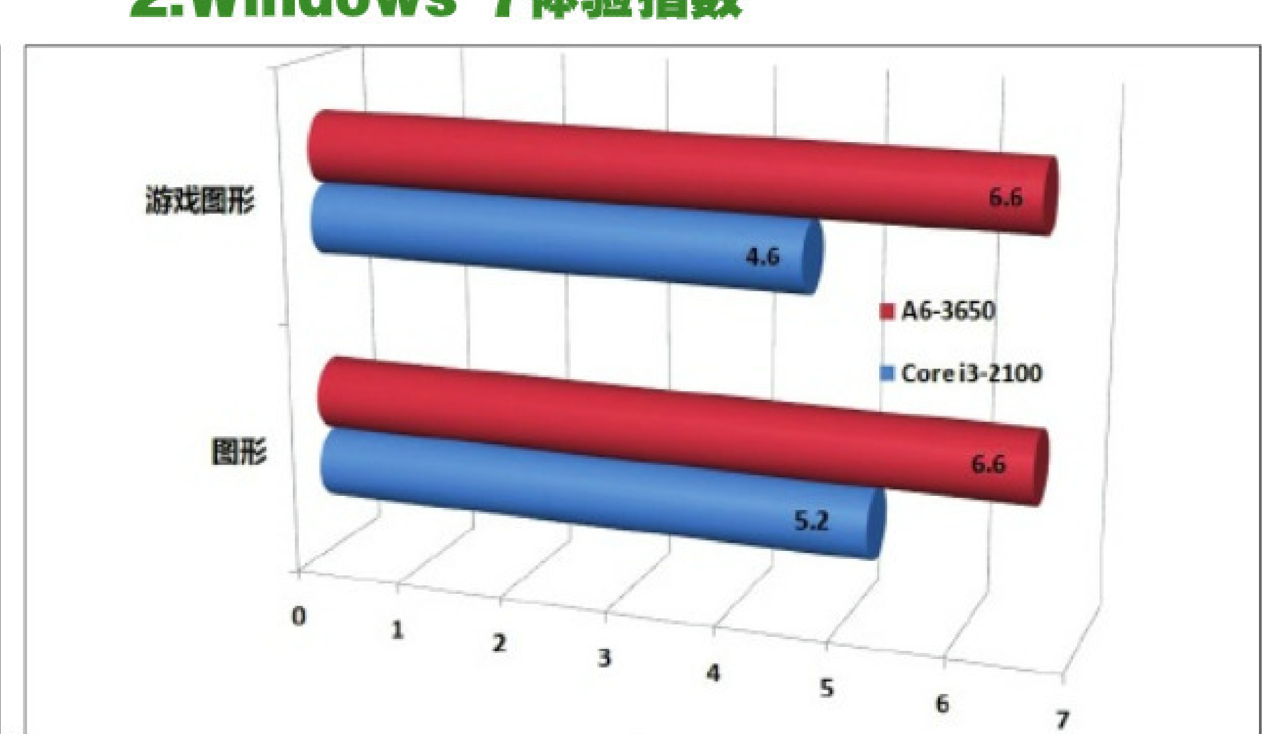

技嘉HA65M-UD3H-B3主板采用的是H61芯片组

四、内置显示单元性能比拼

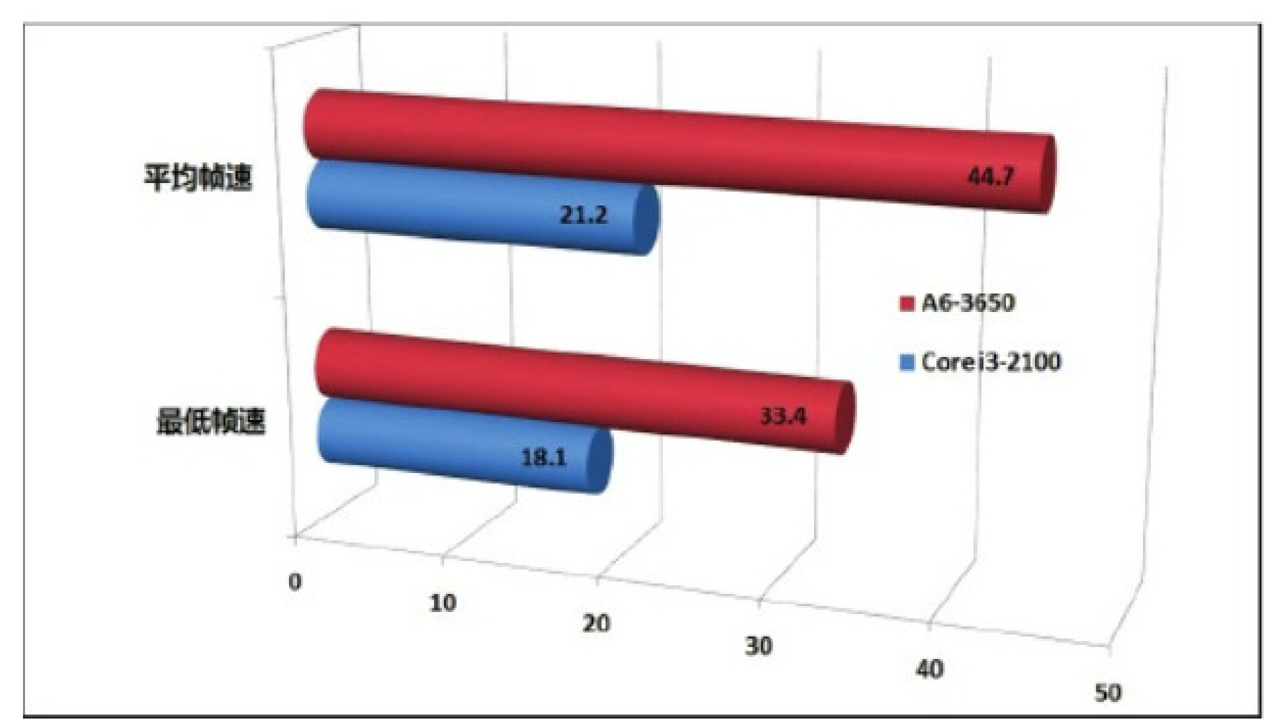
1.3DMark Vantage（Performance）



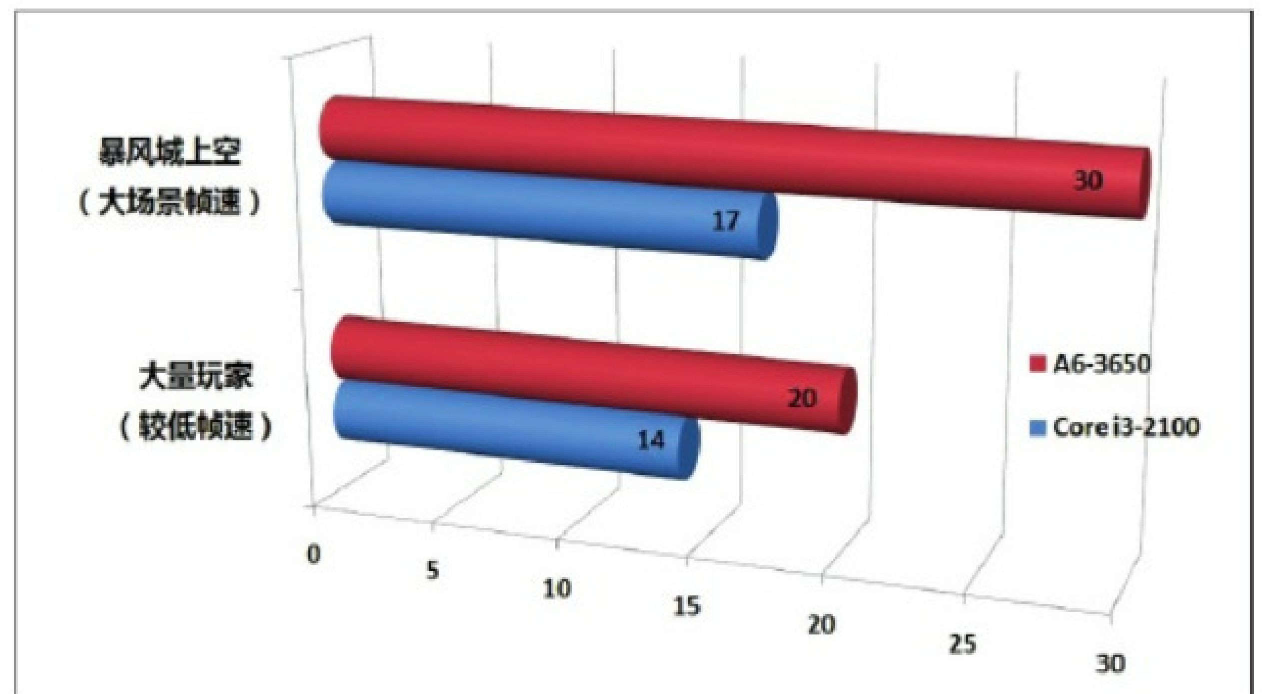
2.Windows 7体验指数



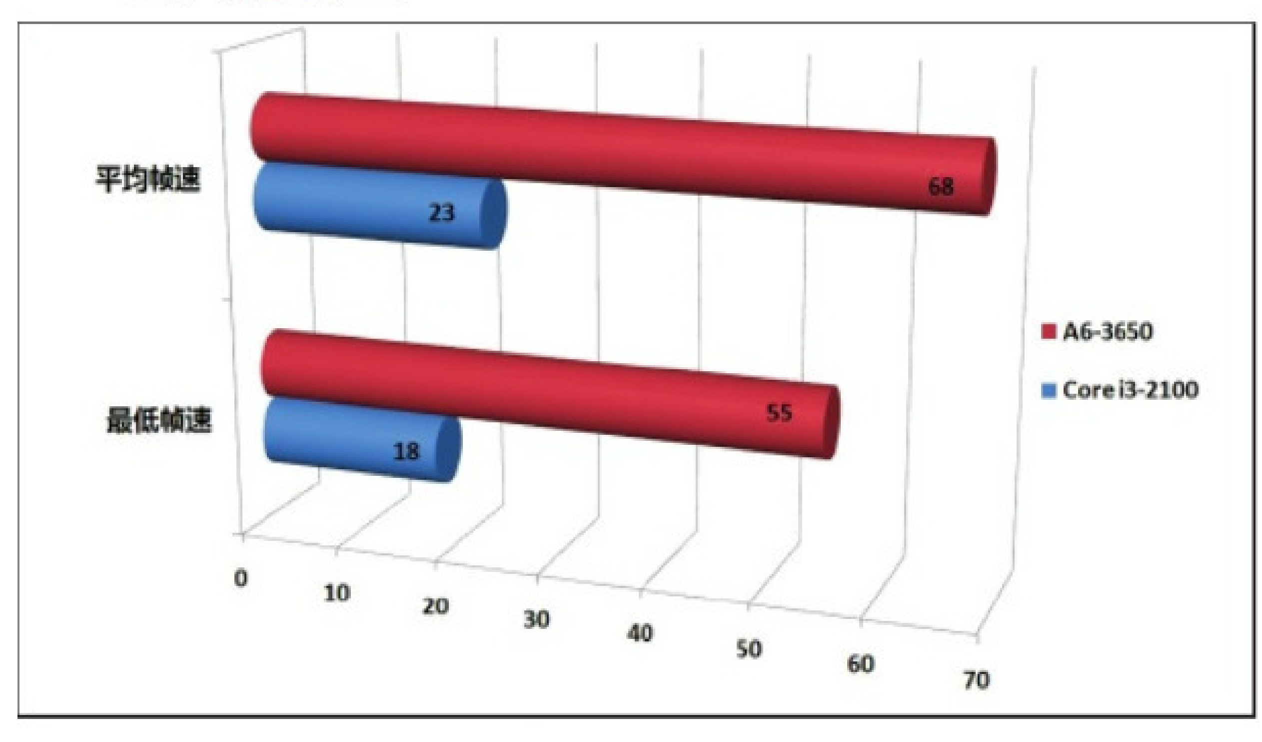
3.生化危机5



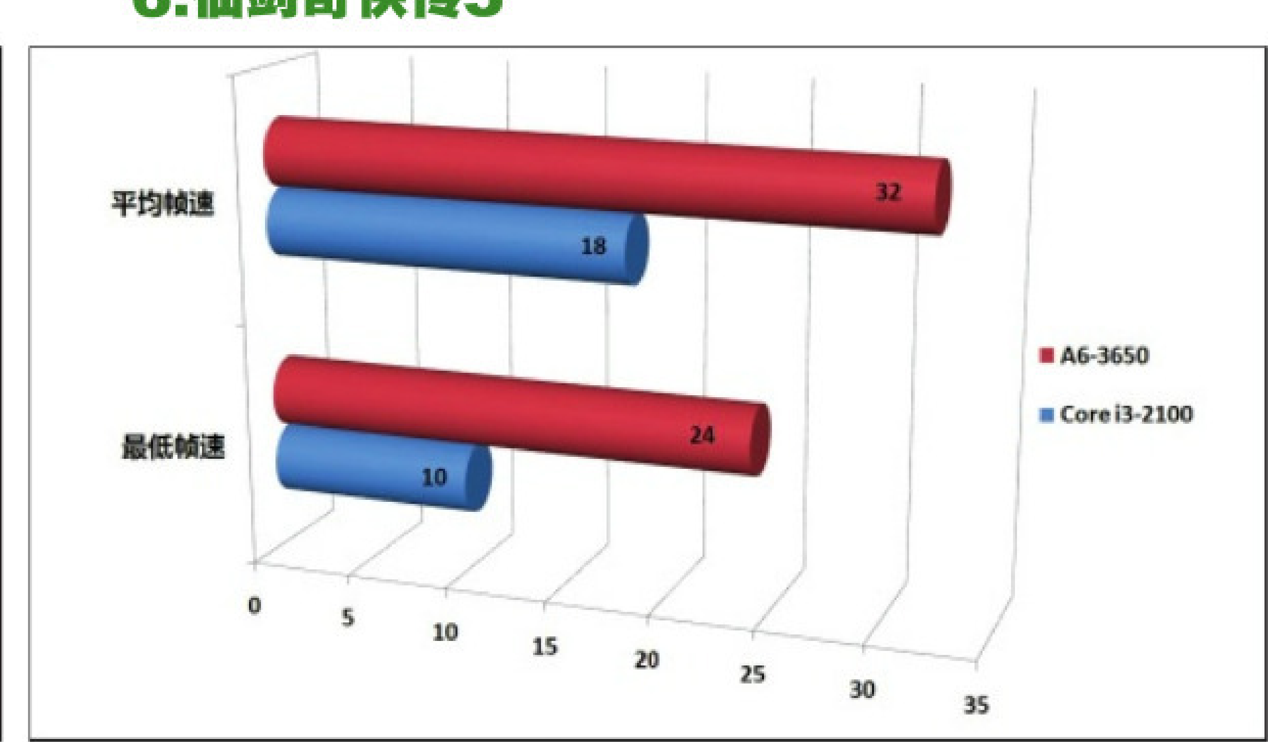
4.魔兽世界



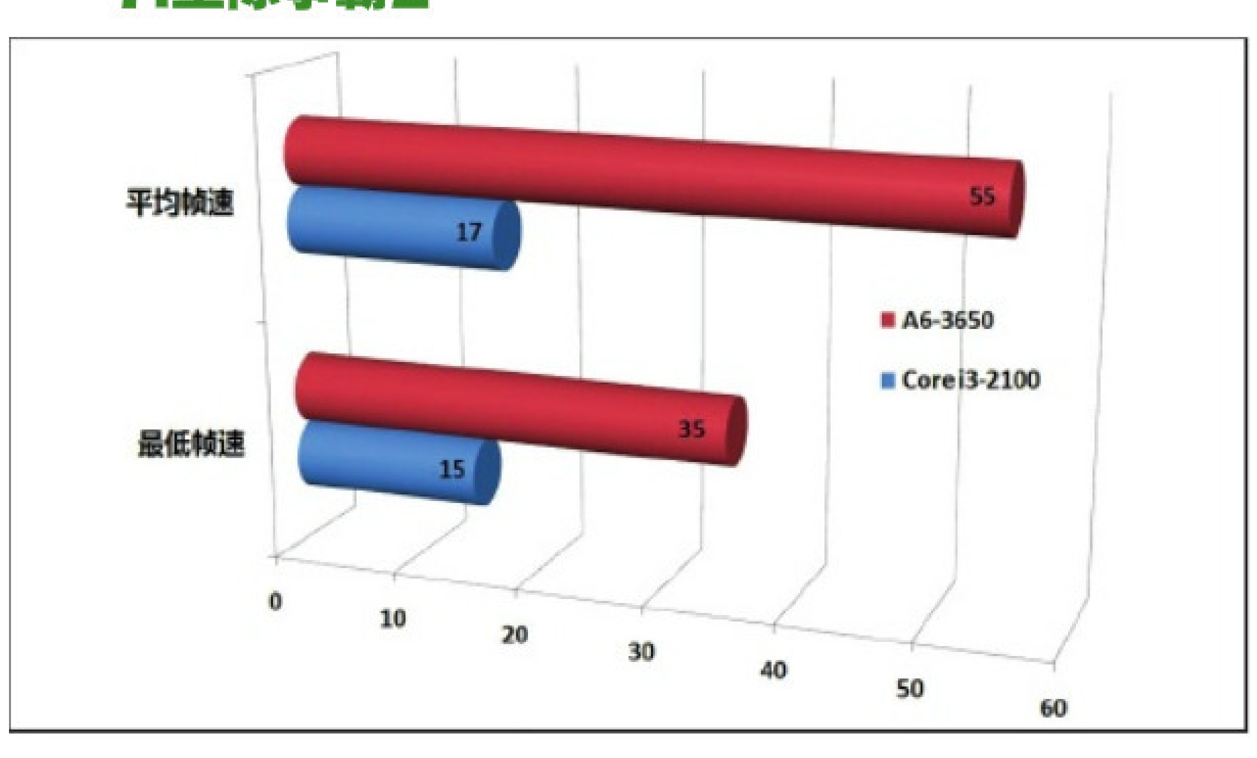
5.英雄联盟



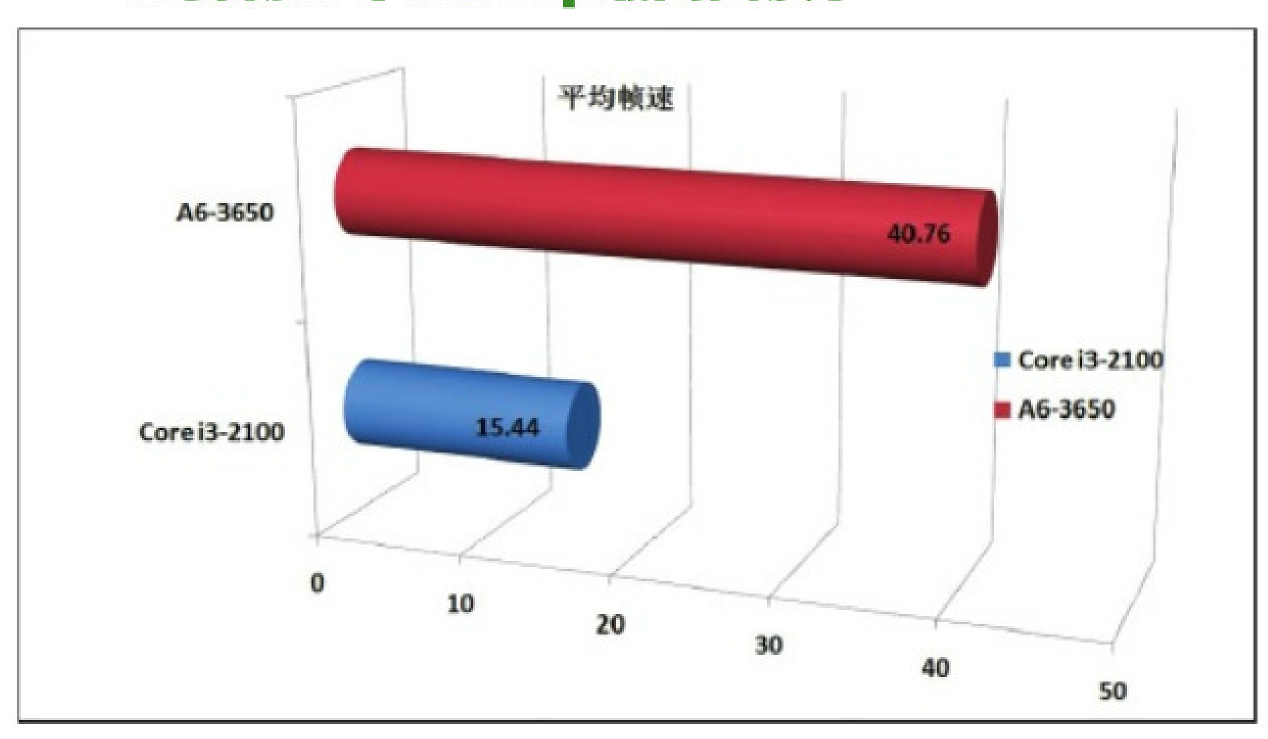
6.仙剑奇侠传5



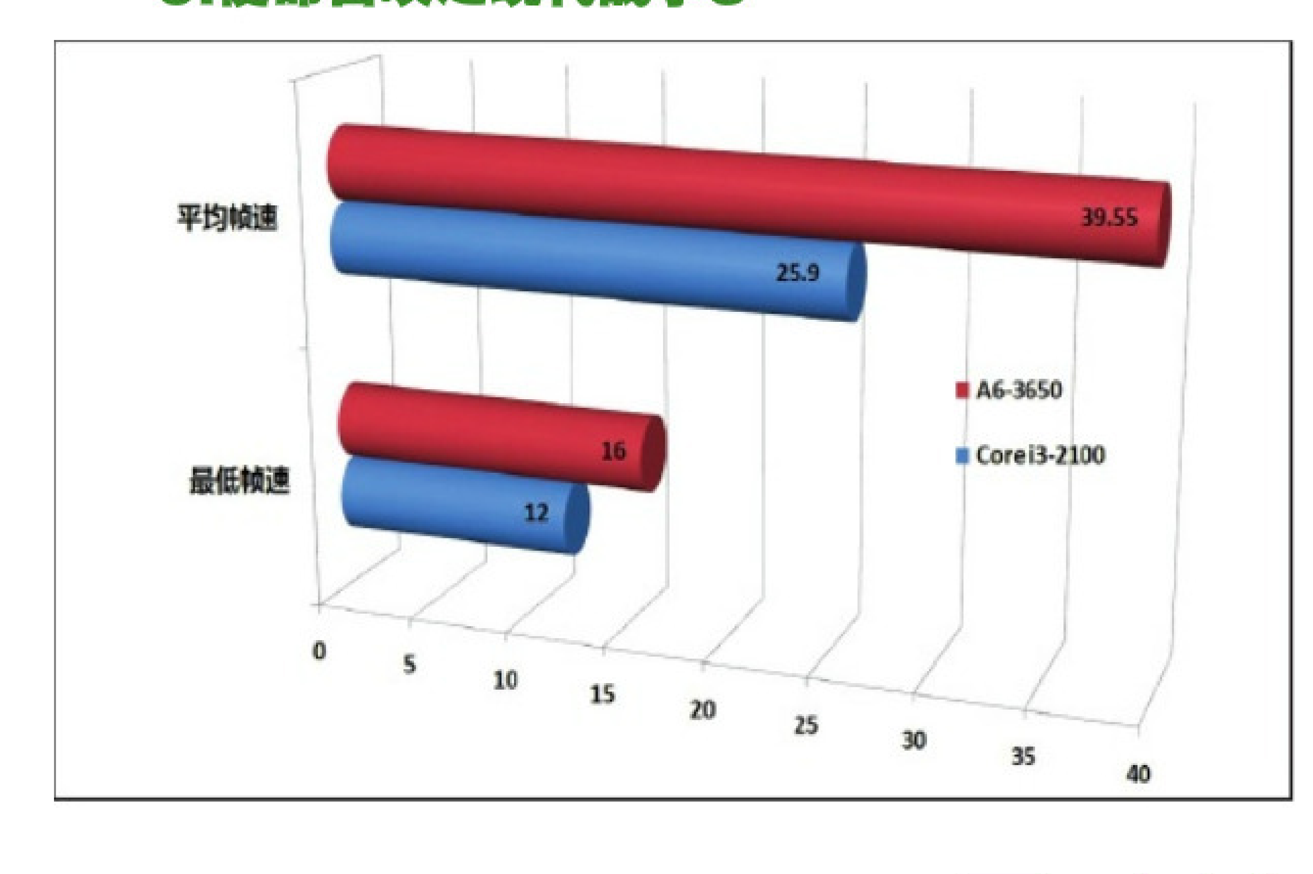
7.星际争霸2



8.街霸Ⅳ（1080p最高画质）



9.使命召唤之现代战争3

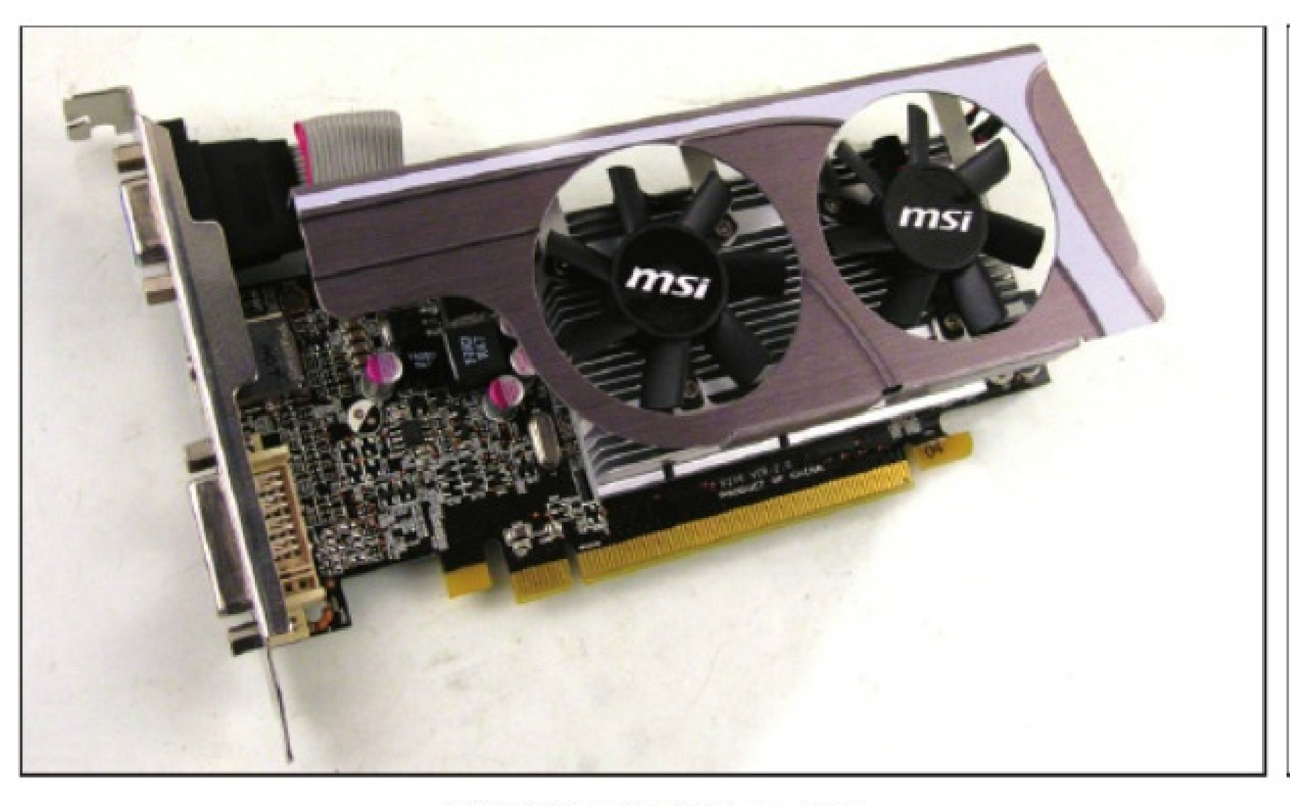


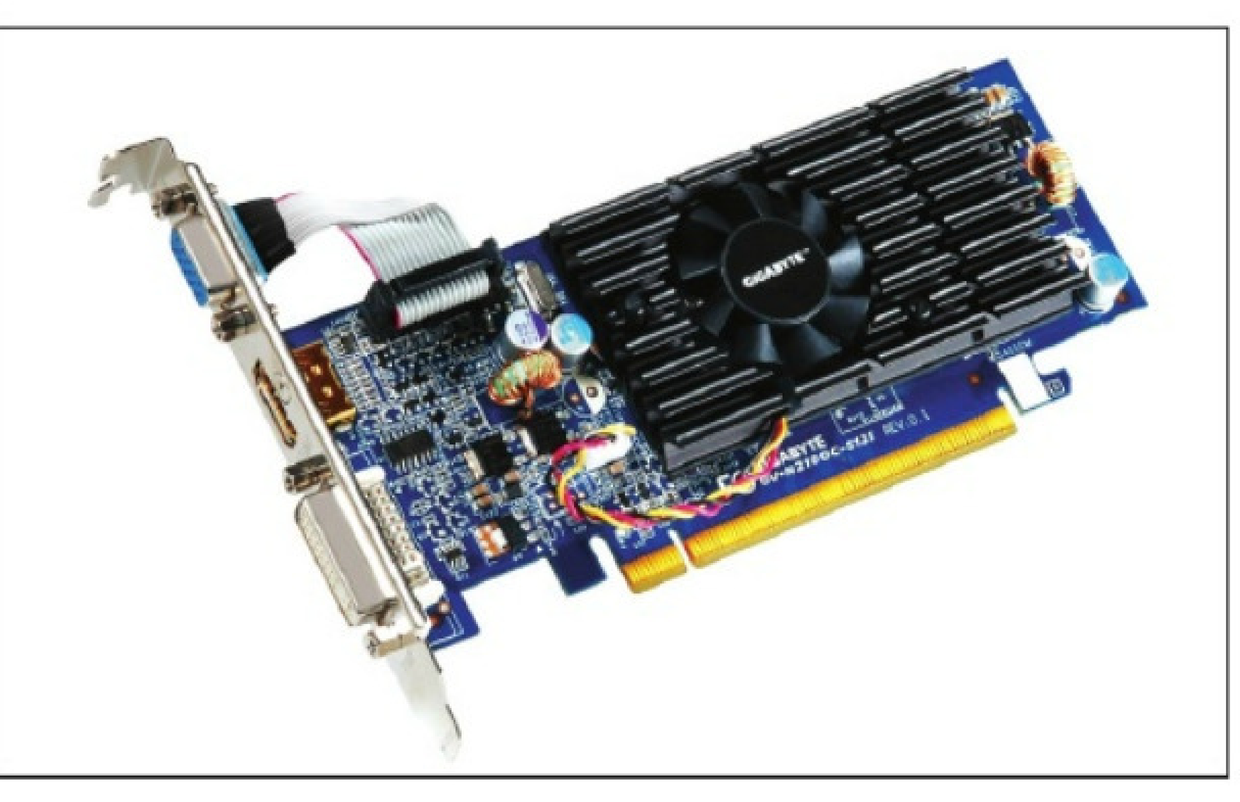
从测试结果看，AMD A6-3650中的集成单显在720p分辨率下的游戏性能尚可，在理论测试得分和大部分游戏中，都有1倍以上的优势，有些项目甚至接近2倍。对Intel酷睿i3-2100的HD2000核芯显卡来说，我们实测的游戏基本都不具备可玩的帧速，除非玩家能接受640×480这样的超低分辨率或最低画面质量。

需要注意的是，目前Intel已经为低端用户提供了一些内置HD3000核芯显卡的型号，例如酷睿i3-2105，我们之前的测试说明，其图形性能有明显增加，大约能达到i3-2100的1.5倍左右，在英雄联盟、街霸Ⅳ等游戏中基本能达到可玩的帧速，但在星际争霸2、魔兽世界、仙剑奇侠传5等游戏中，仍然显得较卡。

五、显卡参照对比

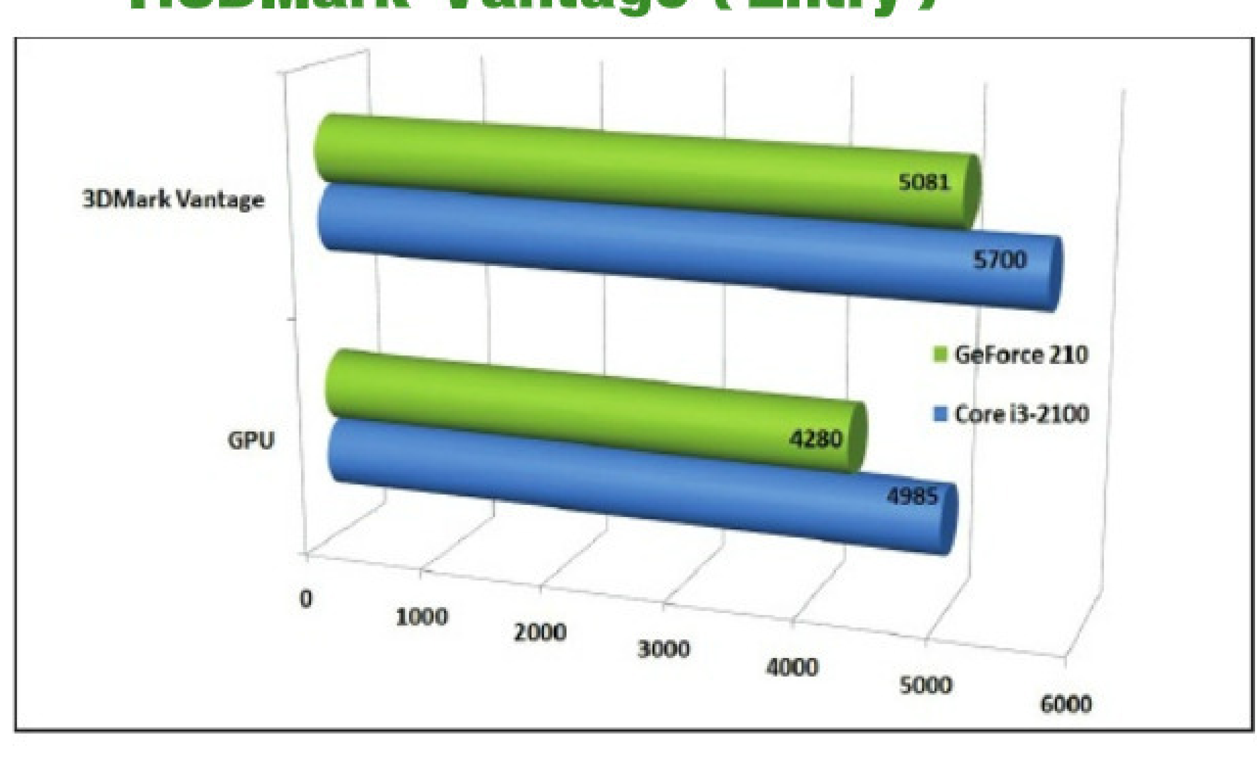
对选择了新型处理器的用户来说，它们内置的显示单元是否能带来实惠也是让人很关心的一件事。它们的游戏性能相当于什么档次的独立显卡？是大家讨论很多的话题，我们也选择了两款配置接近其内置单元的产品进行测试。


微星6570暴雪 V5 1G

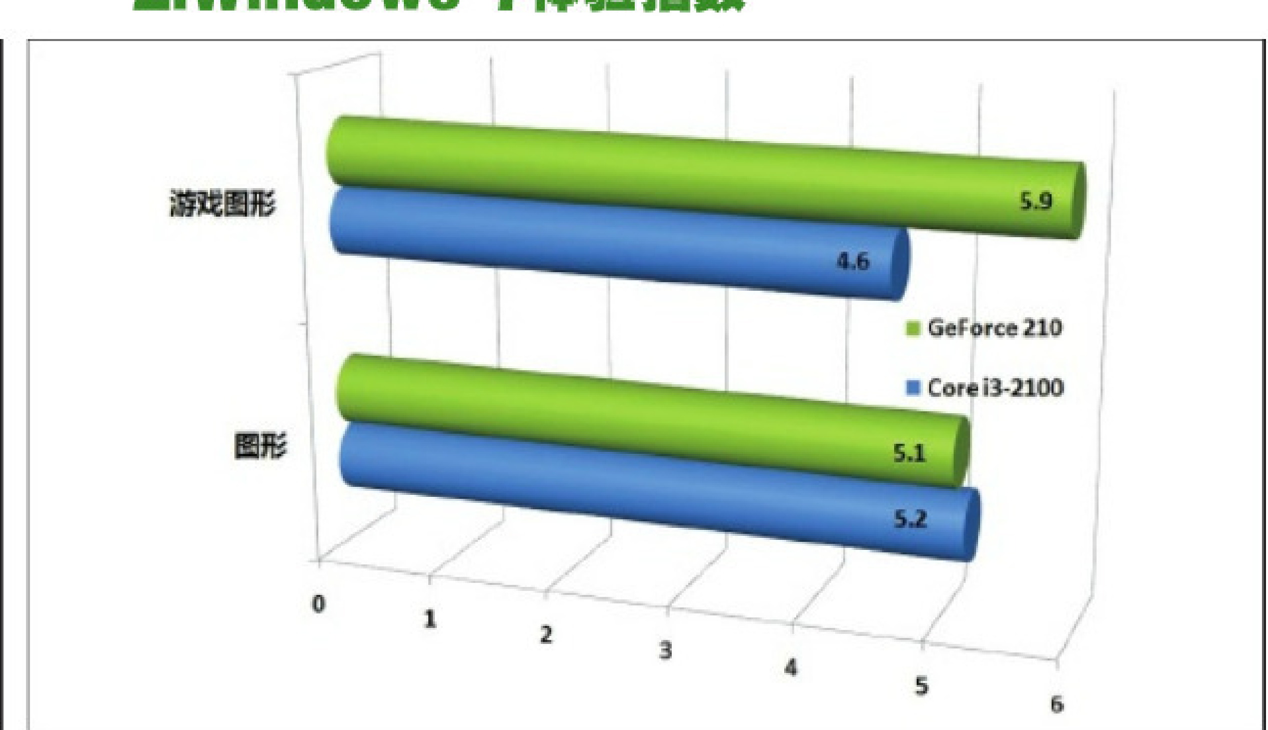

技嘉GeForce 210显卡

○Intel核芯显卡与DX10.1显卡

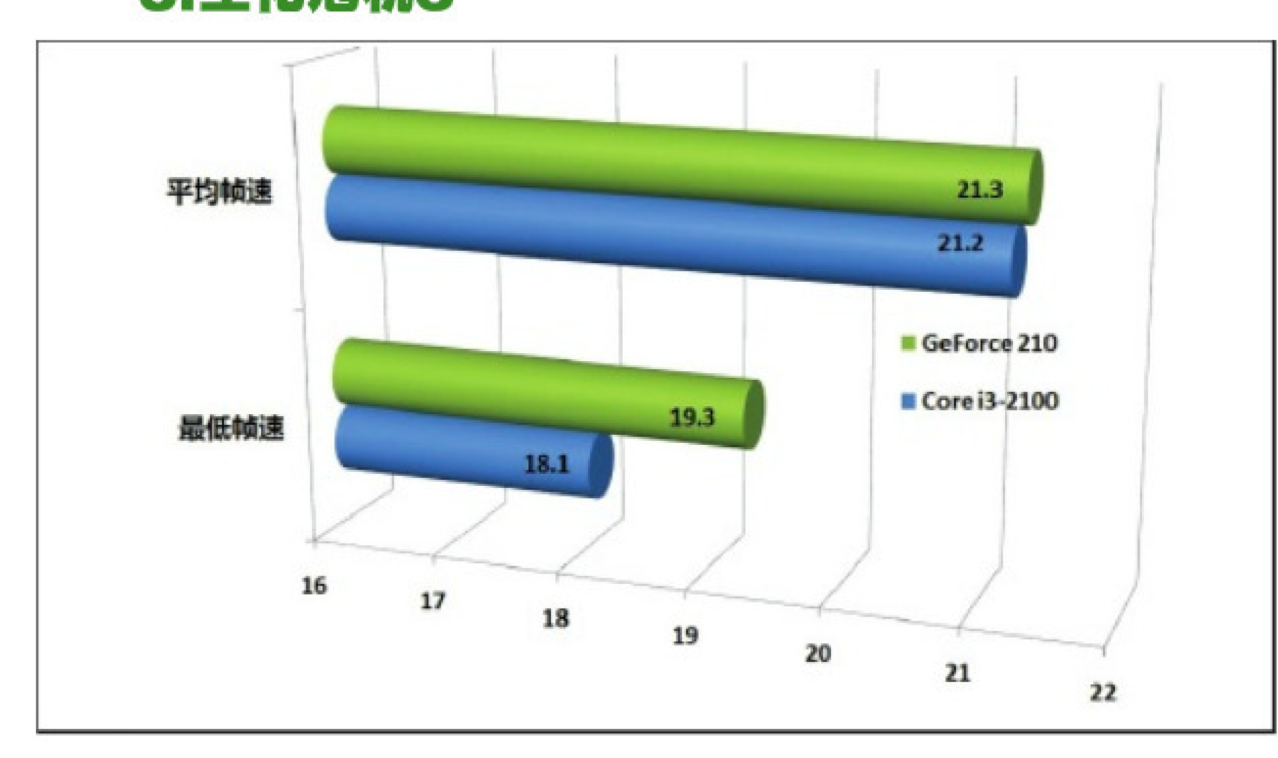
1.3DMark Vantage（Entry）



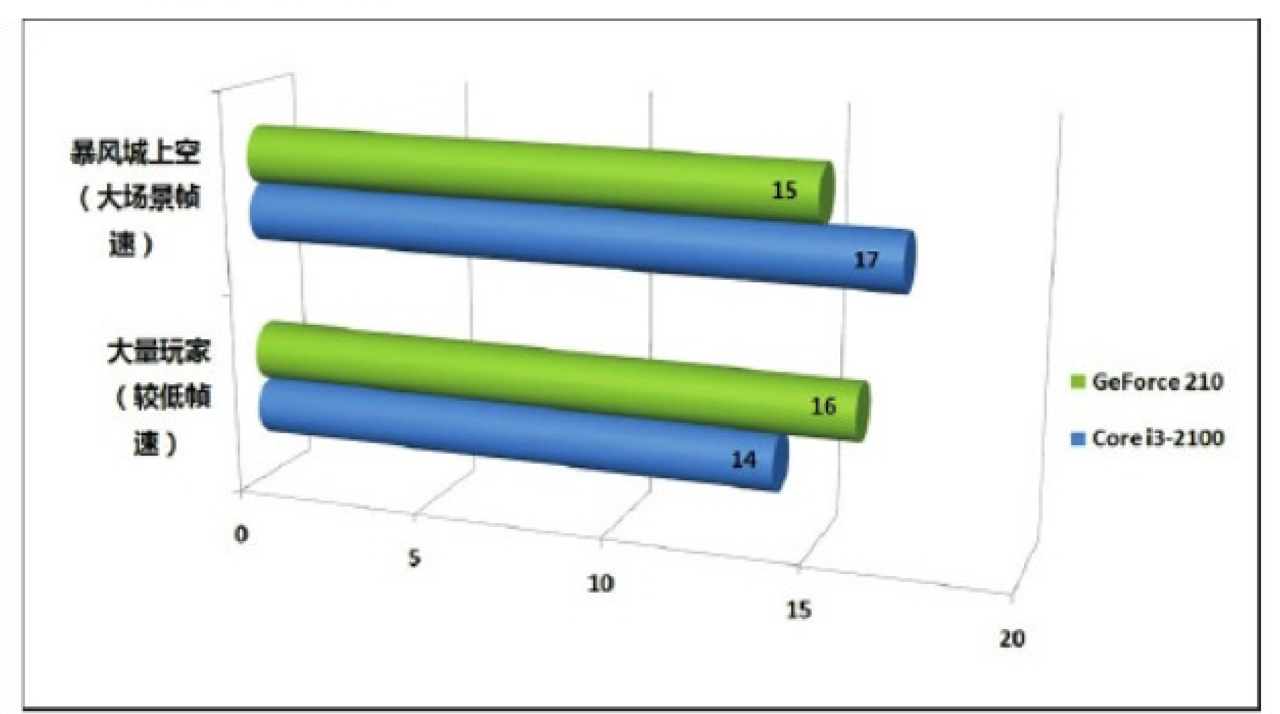
2.Windows 7体验指数



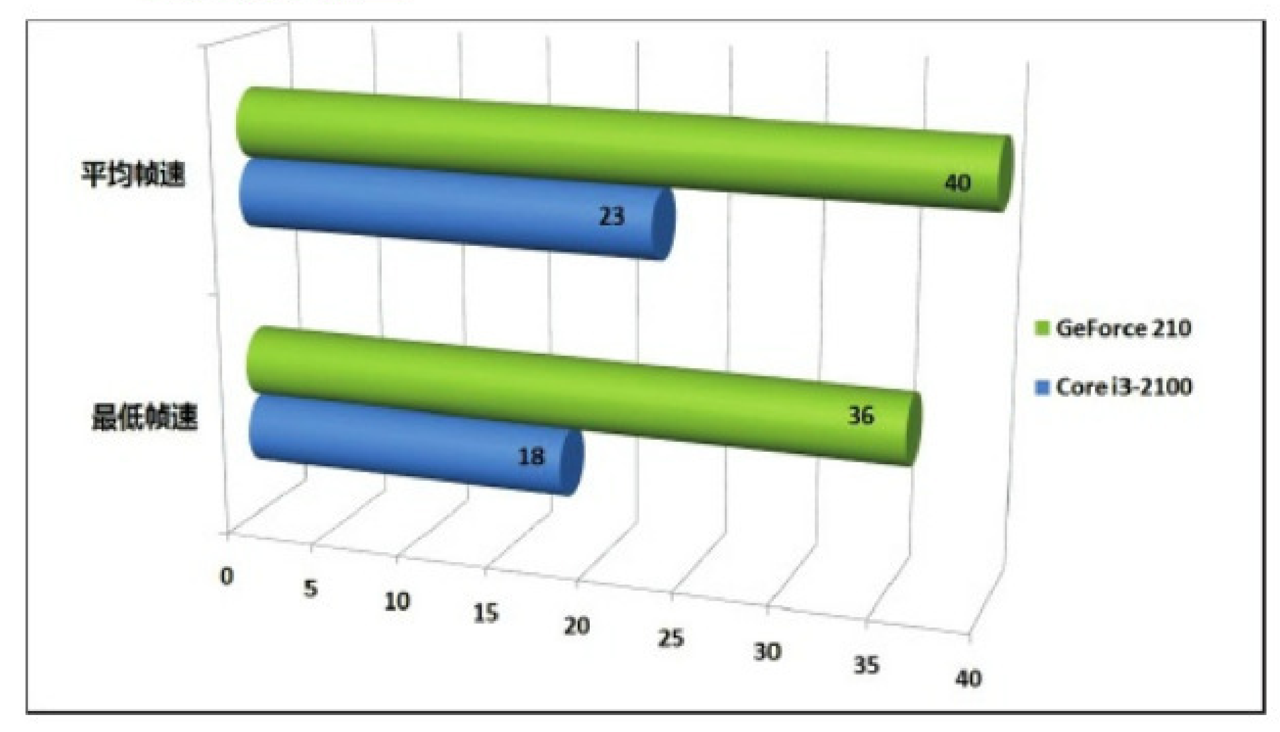
3.生化危机5



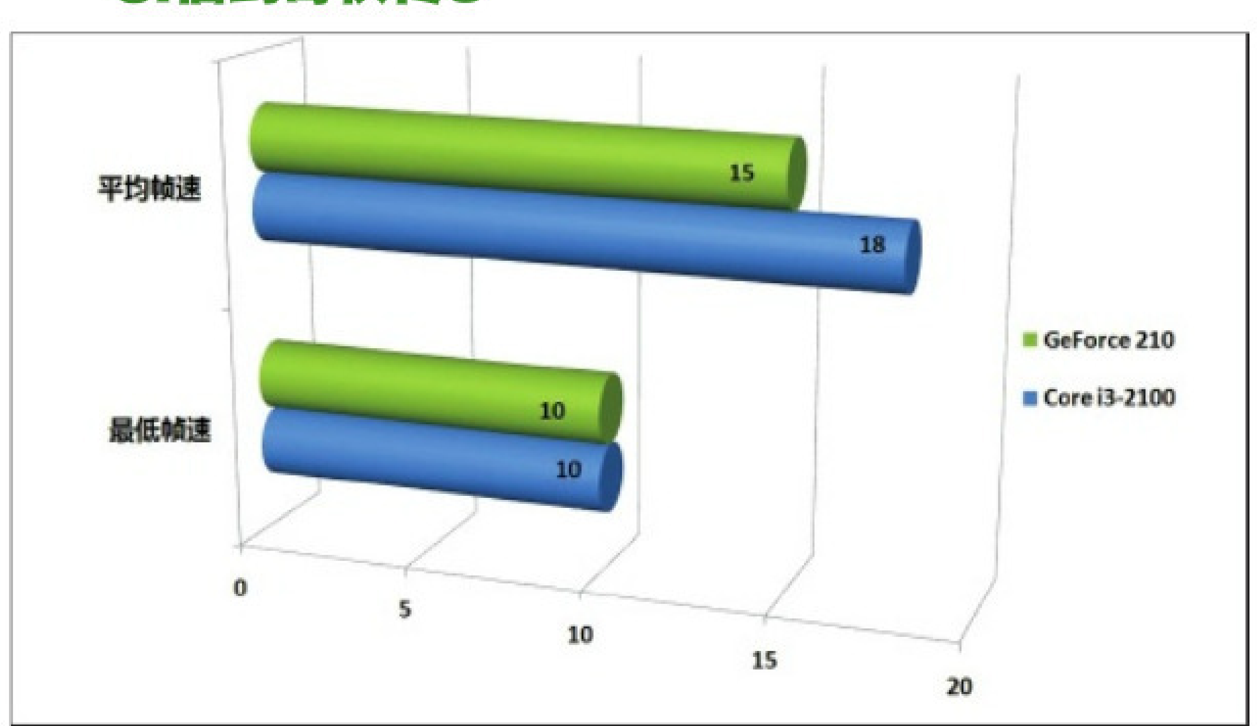
4.魔兽世界



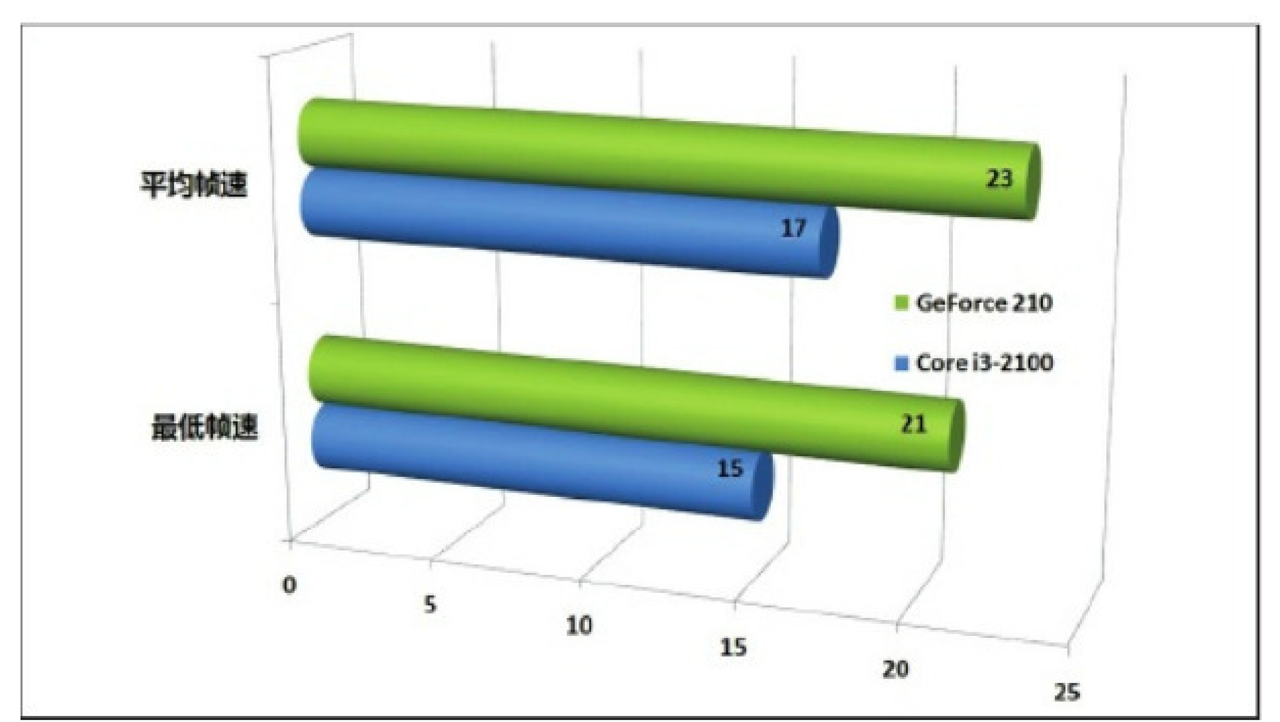
5.英雄联盟



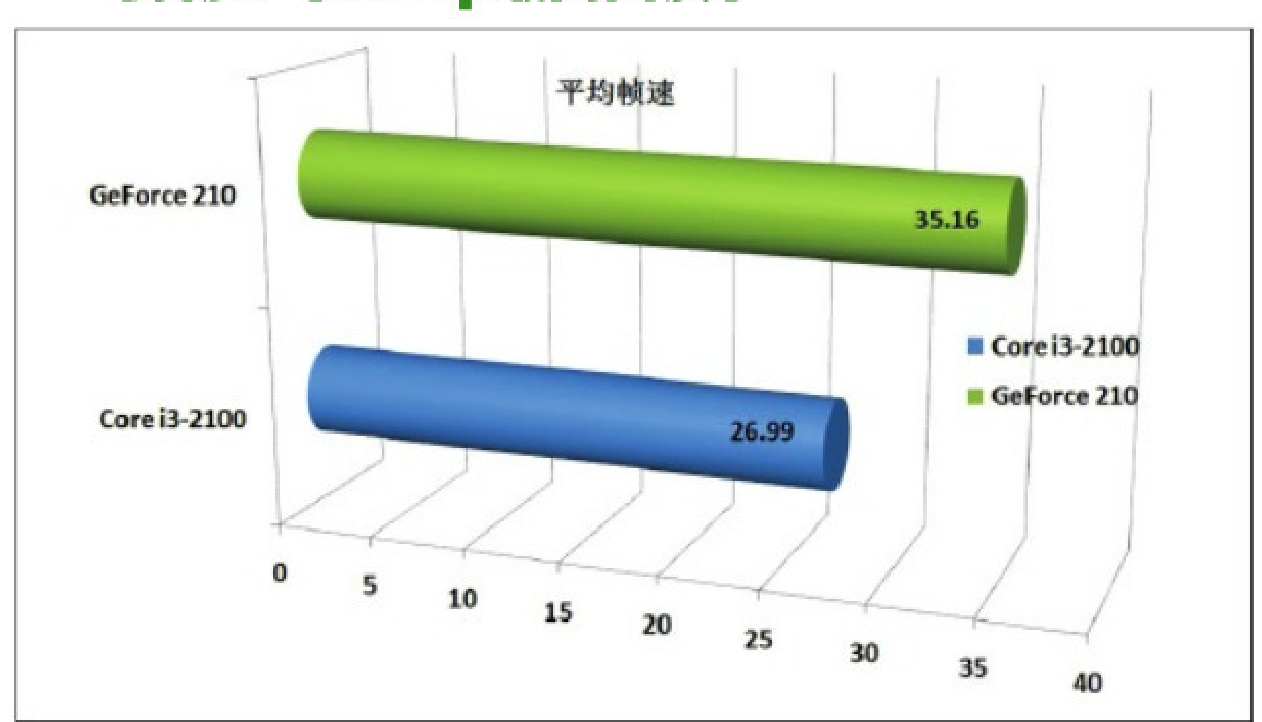
6.仙剑奇侠传5



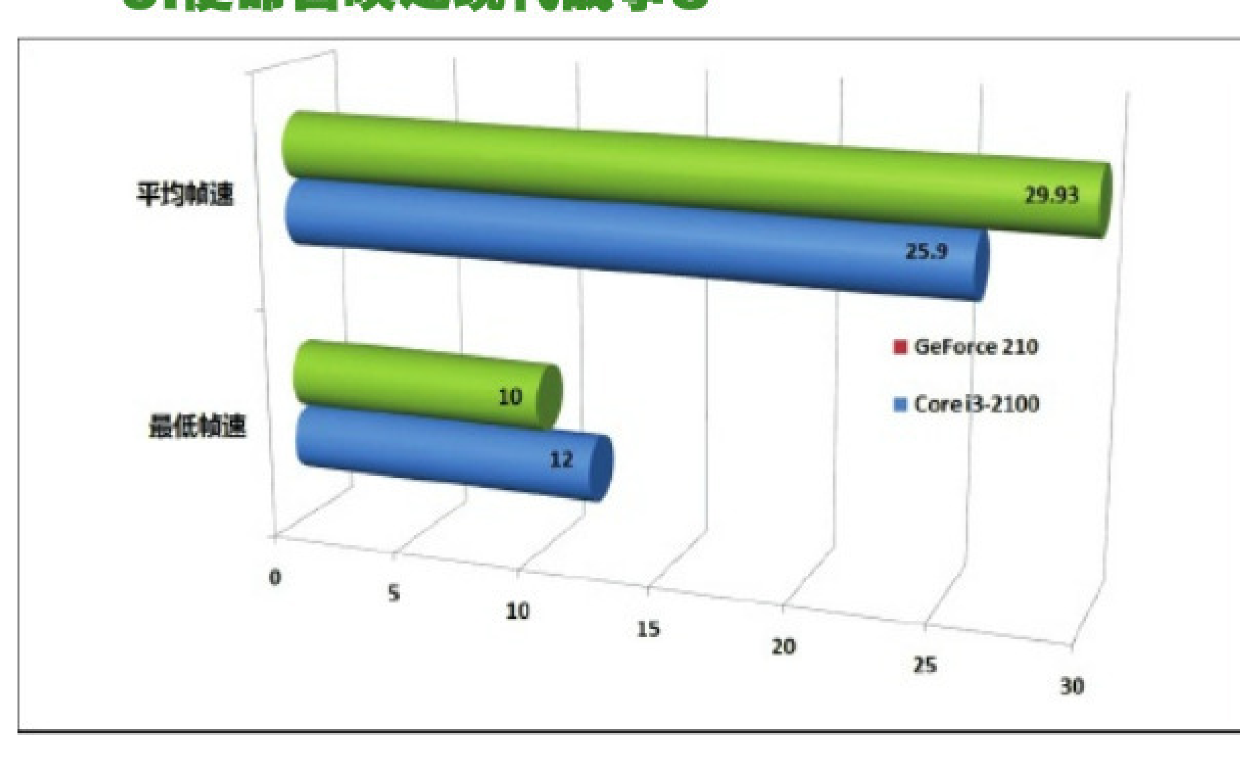
7.星际争霸2



街霸Ⅳ（720p最高画质）



9.使命召唤之现代战争3



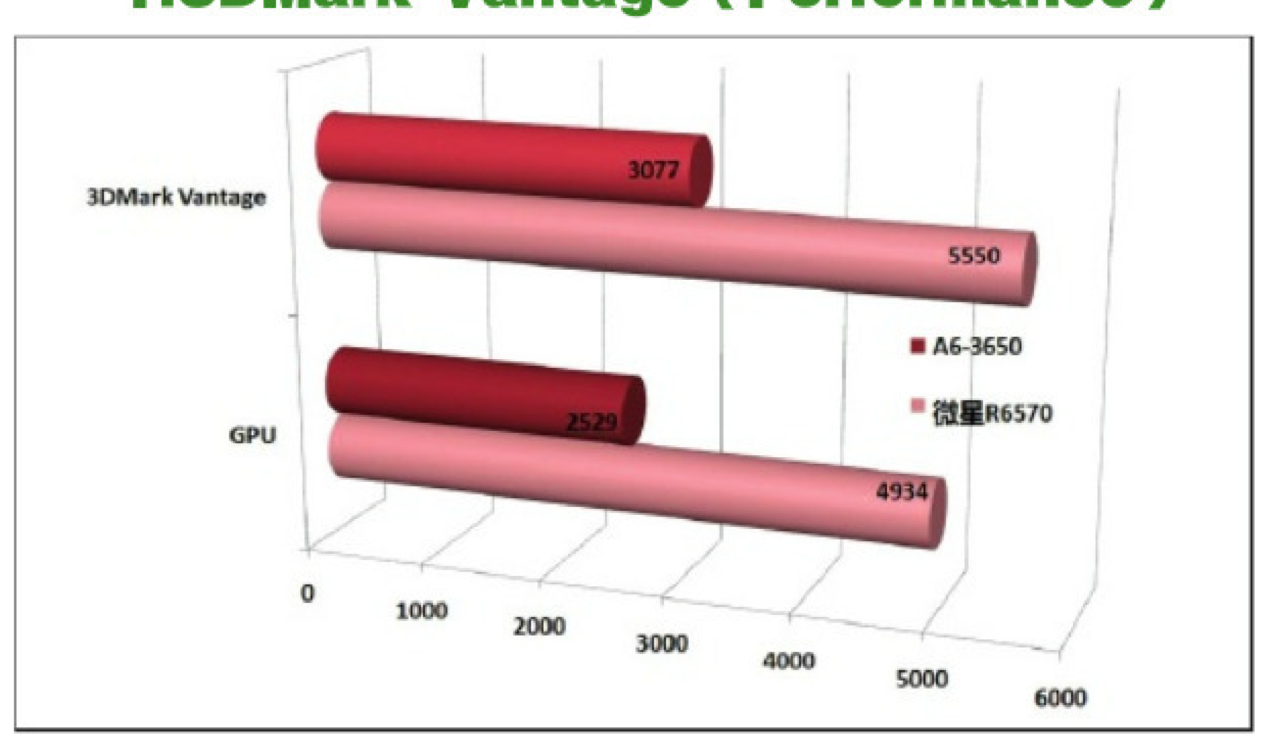
很遗憾的是，即使和目前市面上能够找到的最低端显卡相比，Intel核芯显卡HD2000的游戏性能也有明显差距，但考虑到HD3000核芯显卡拥有HD2000 1.5倍的性能，应该说酷睿i3-2105等型号的核芯显卡，基本已达到入门级独立显卡的水平。

核芯显卡作为一种特殊的显卡结构，在测试中也表现出了比较有趣的特性，例如在3DMark Vantage测试中，其得分其实是“完胜”GeForce 210的，但在Windows 7体验指数得分中，游戏图形能力却又大幅落后于对手。

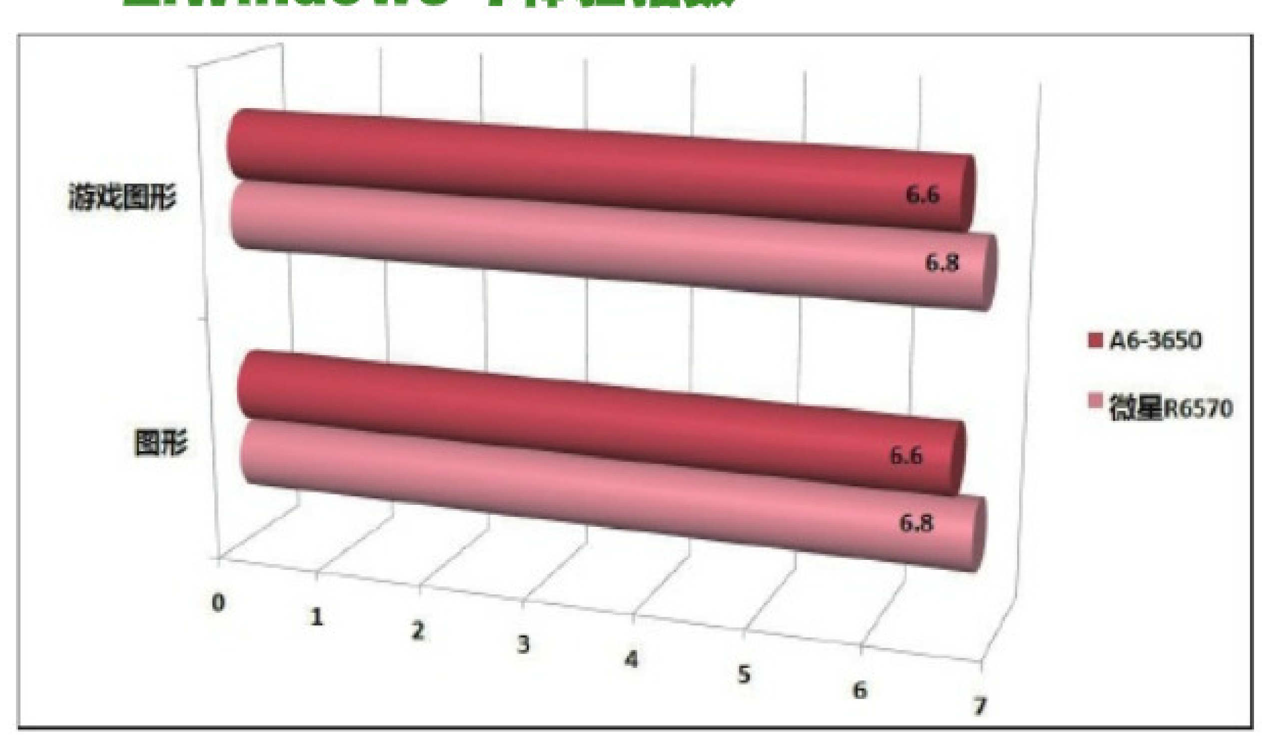
在仙剑奇侠传5、魔兽世界等游戏中，我们还发现核芯显卡的平均帧速高于对手，最低帧速却低于或等于对手的情况，这也许是因为它更加依赖处理器，一旦处理器接近满负荷状态，会对其频率、缓存等造成影响。

○AMD APU与DX11显卡

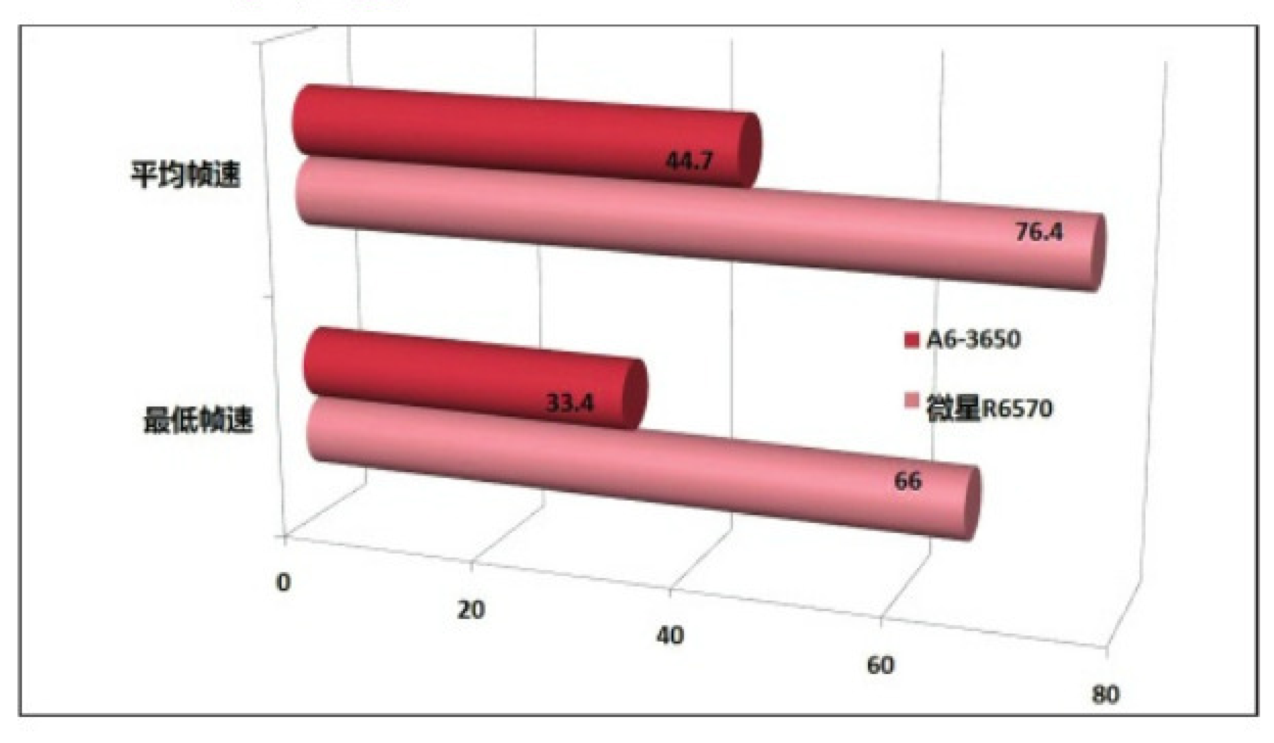
1.3DMark Vantage（Performance）



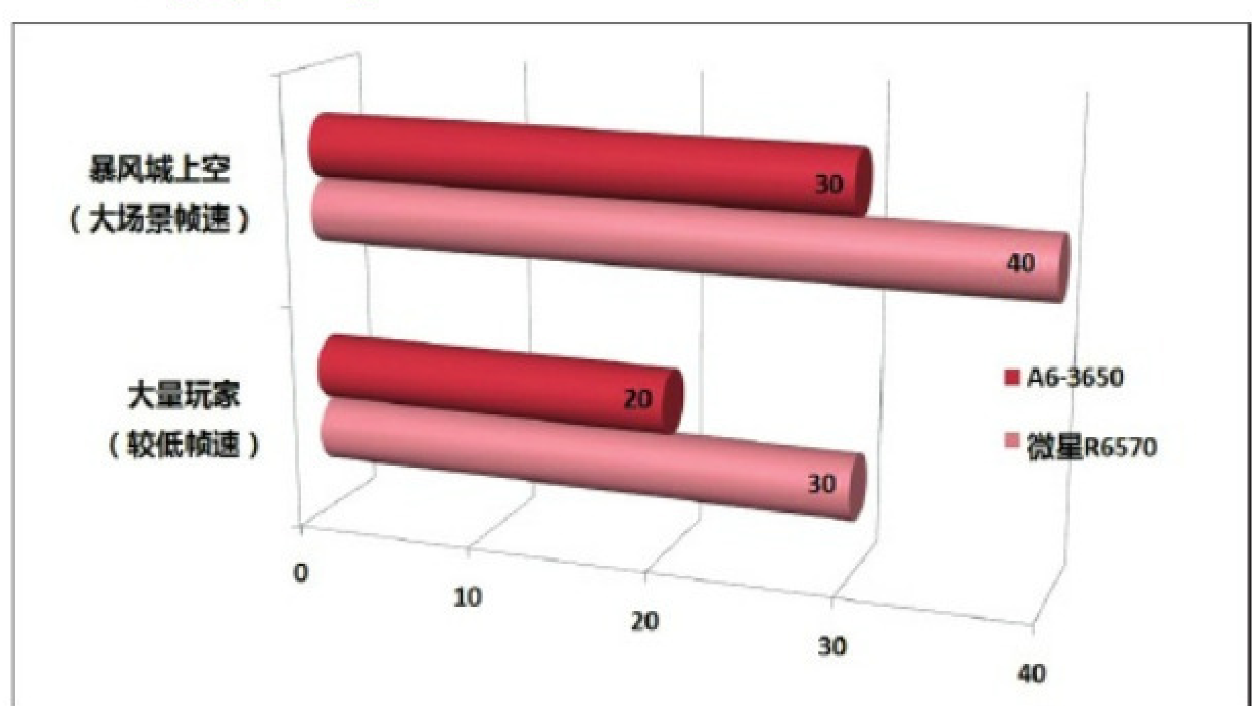
2.Windows 7体验指数



3.生化危机5



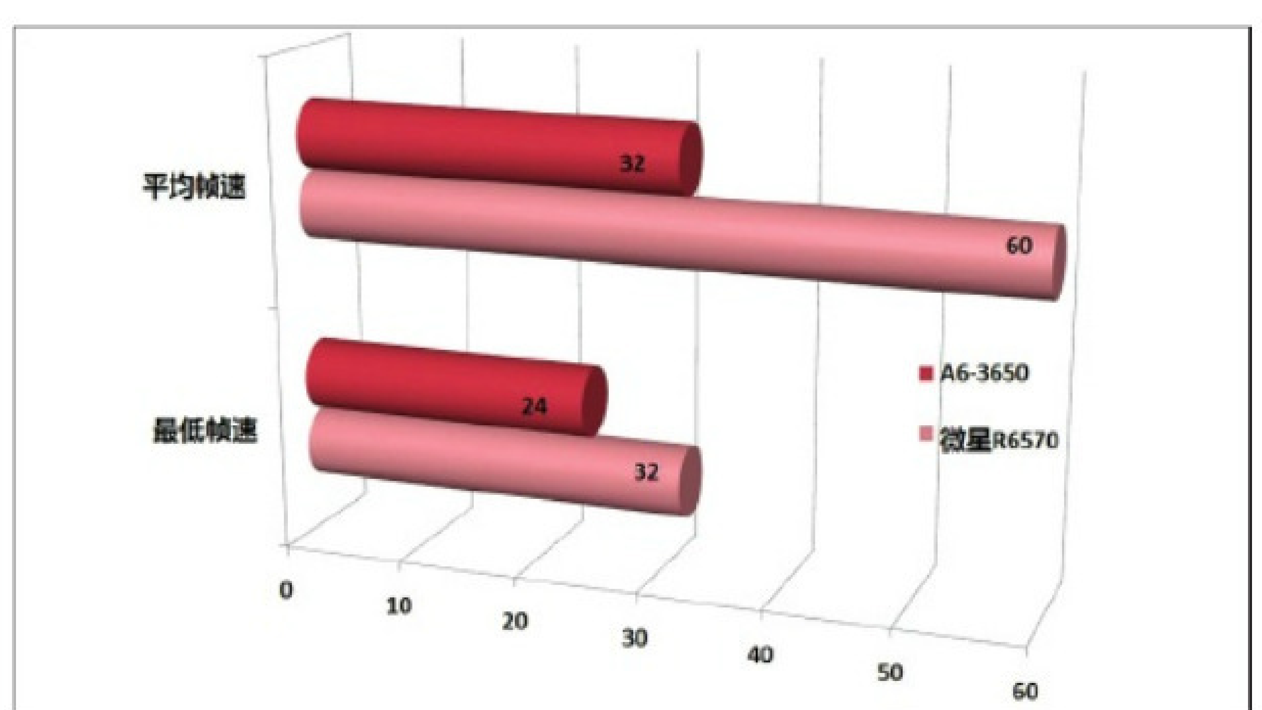
4.魔兽世界



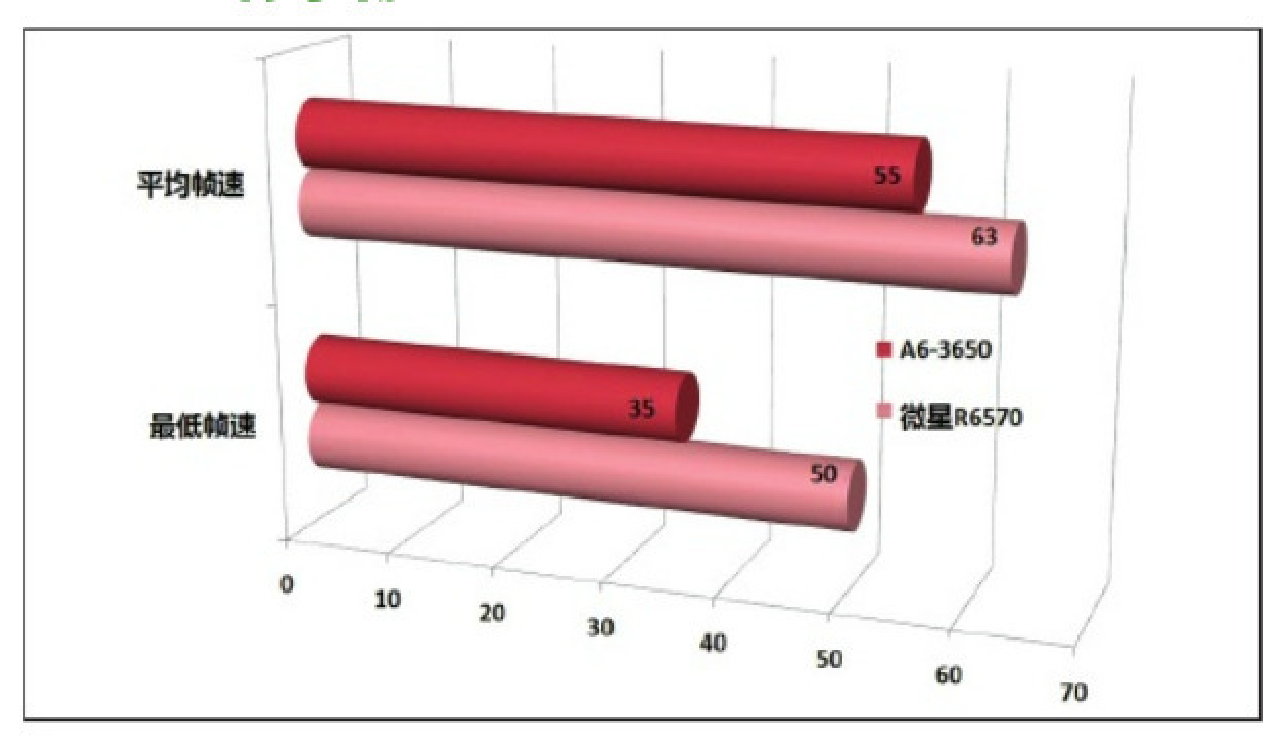
5.英雄联盟

平均帧速
68
78
最低帧速
55
60
A6-3650
微星R6570
0 10 20 30 40 50 60 70 80

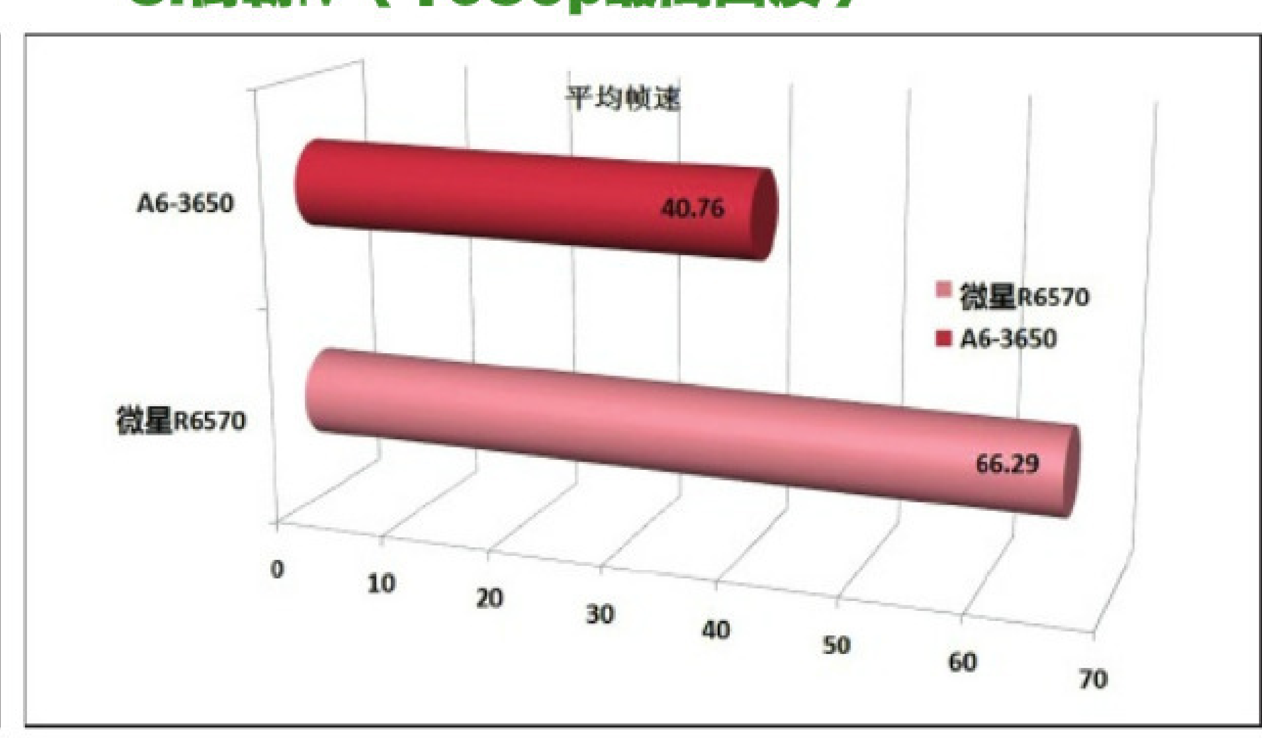
6.仙剑奇侠传5



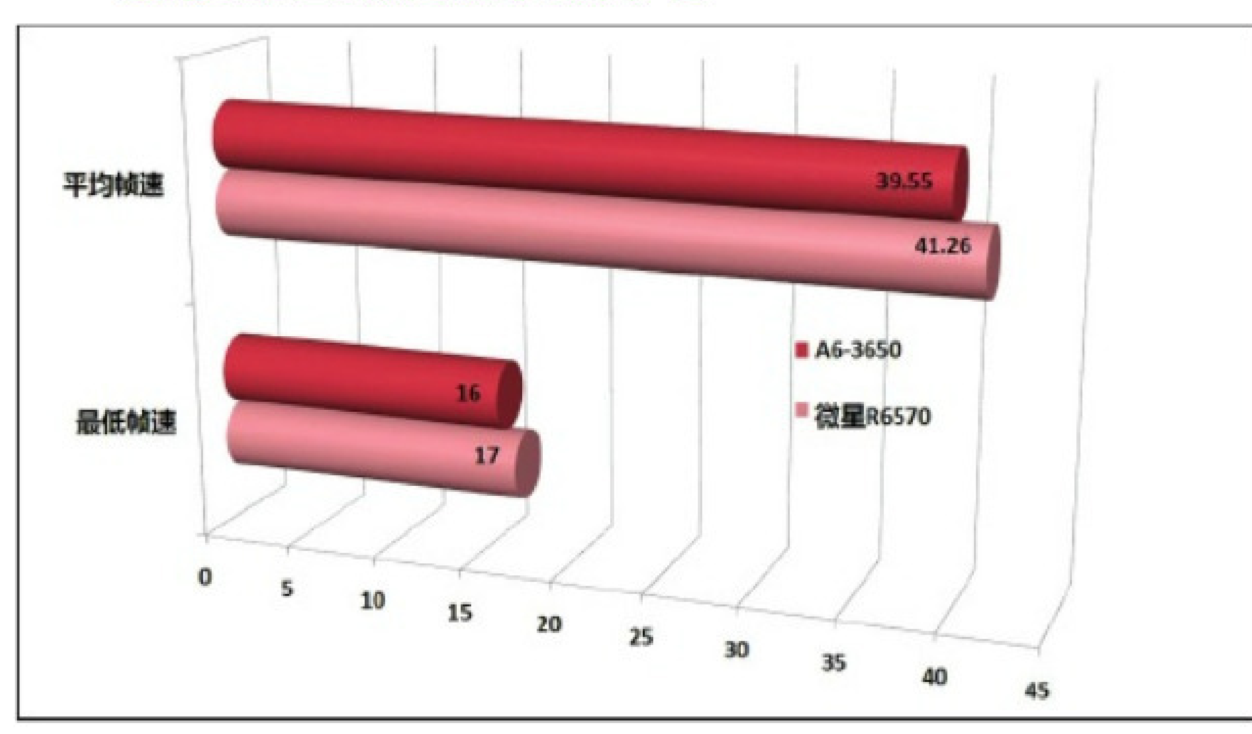
7.星际争霸2



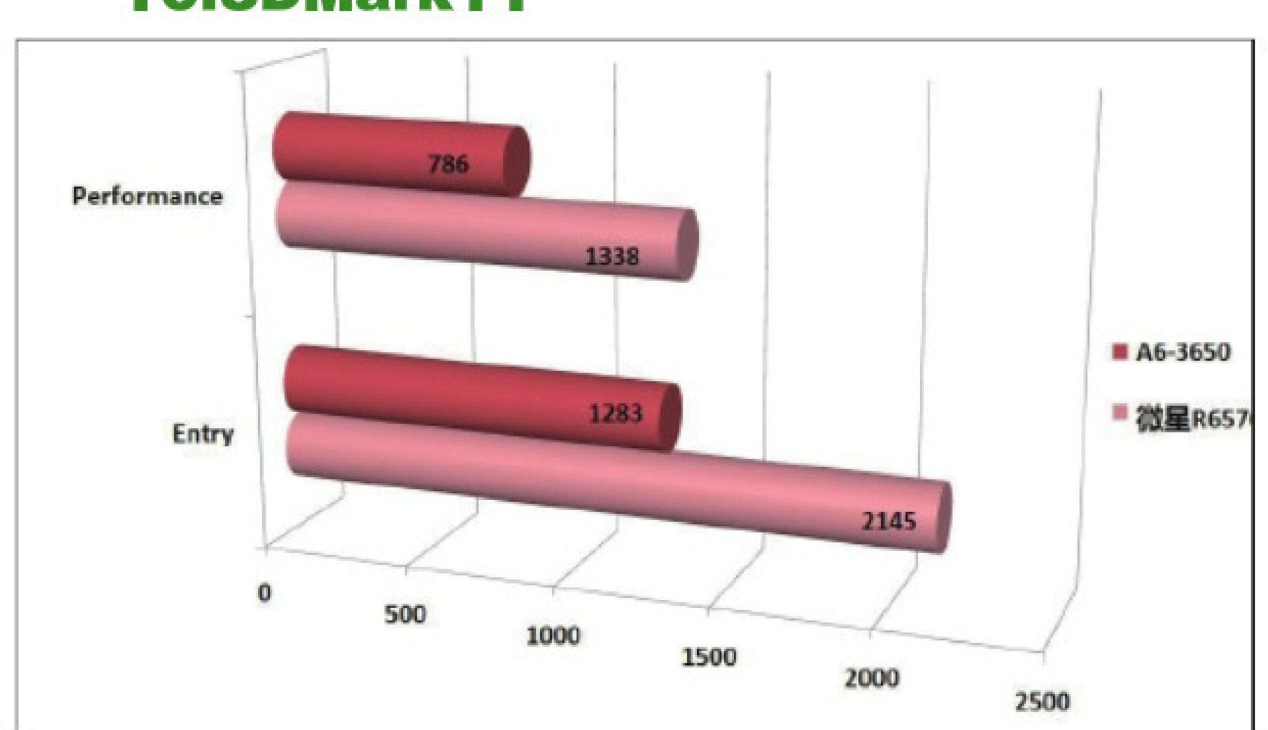
8.街霸Ⅳ（1080p最高画质）



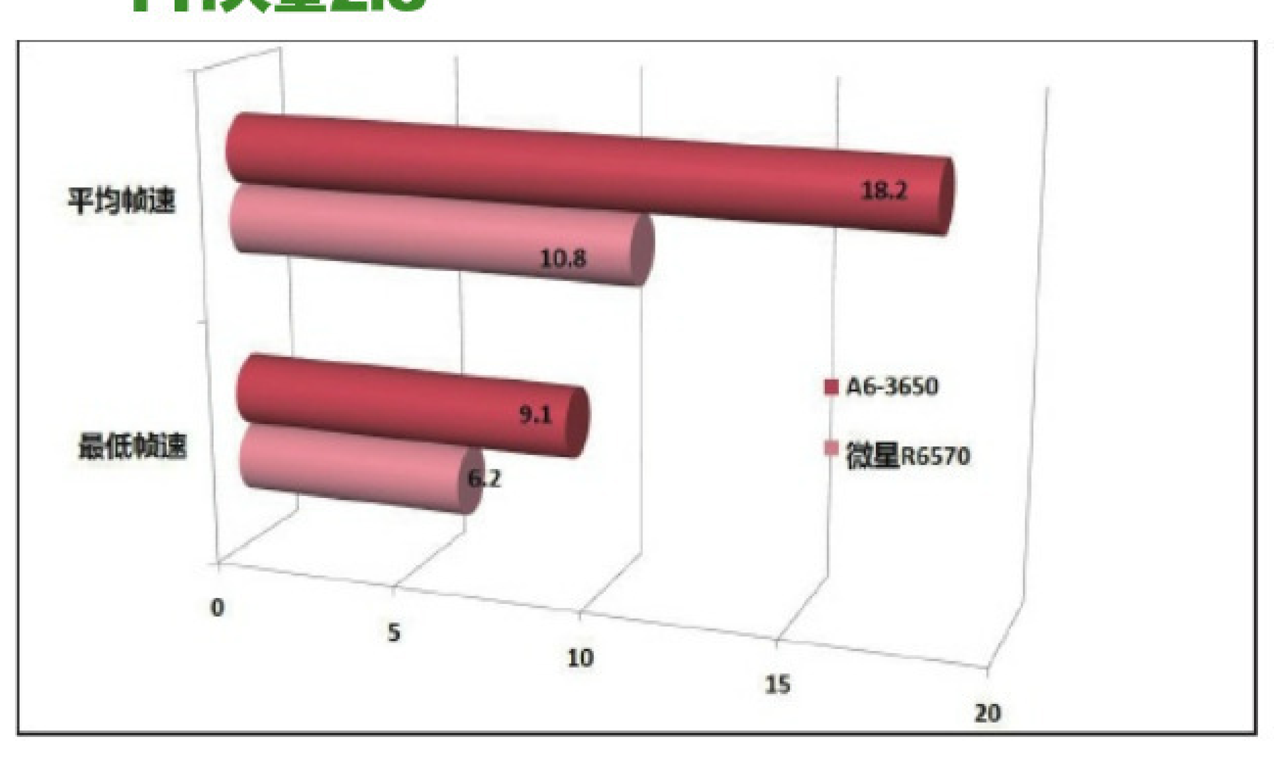
9.使命召唤之现代战争3



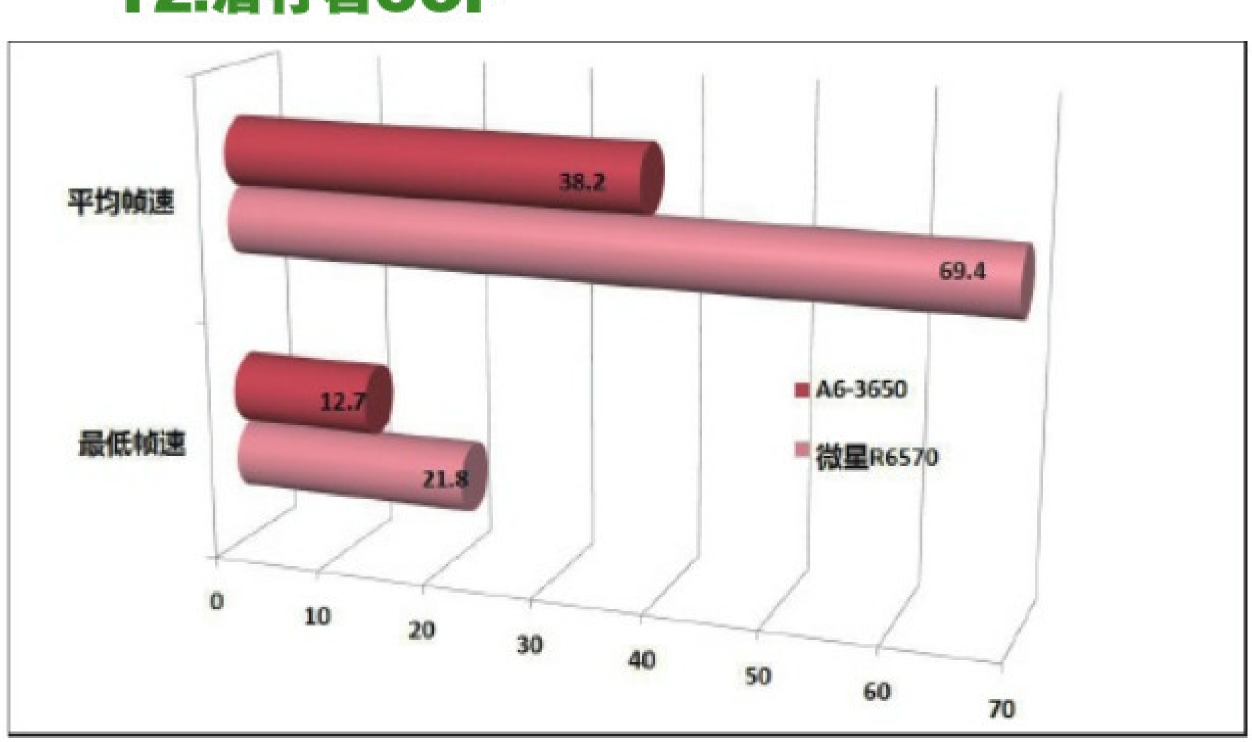
10.3DMark11



11.天堂2.5

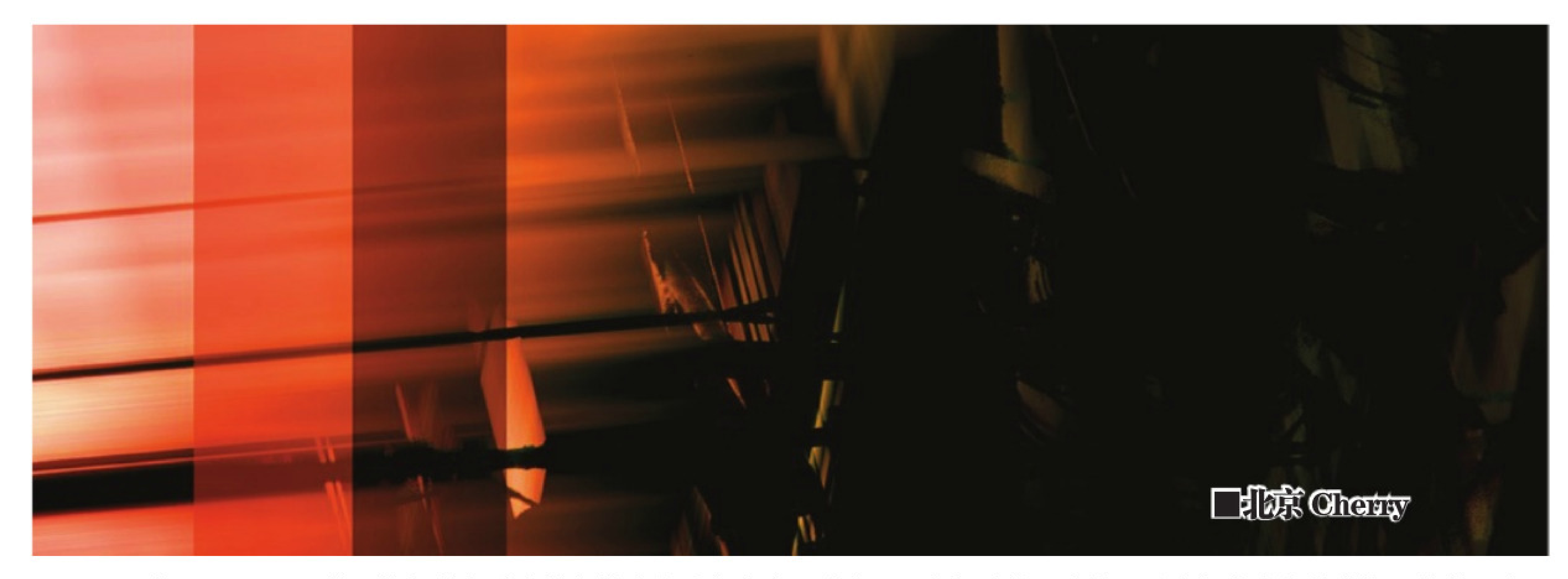


12.潜行者COP



从测试结果看，A6-3650的内置单显核心与Radeon HD 6570的差距还是很明显的，其编号似乎更应该是Radeon HD 64XX，与目前已经日趋减少的入门级DX11显卡Radeon HD 6450等型号性能更接近一些。当然APU的高端型号A-3850也拥有更强的显示核心，我们之前进行过相关测试，其Radeon HD 6550D单显的3D能力比6530D高20%左右，大约能达到Radeon HD 6570的70%～80%。P

进化——新一代主流处理器性能体现对比



■北京 Cherry

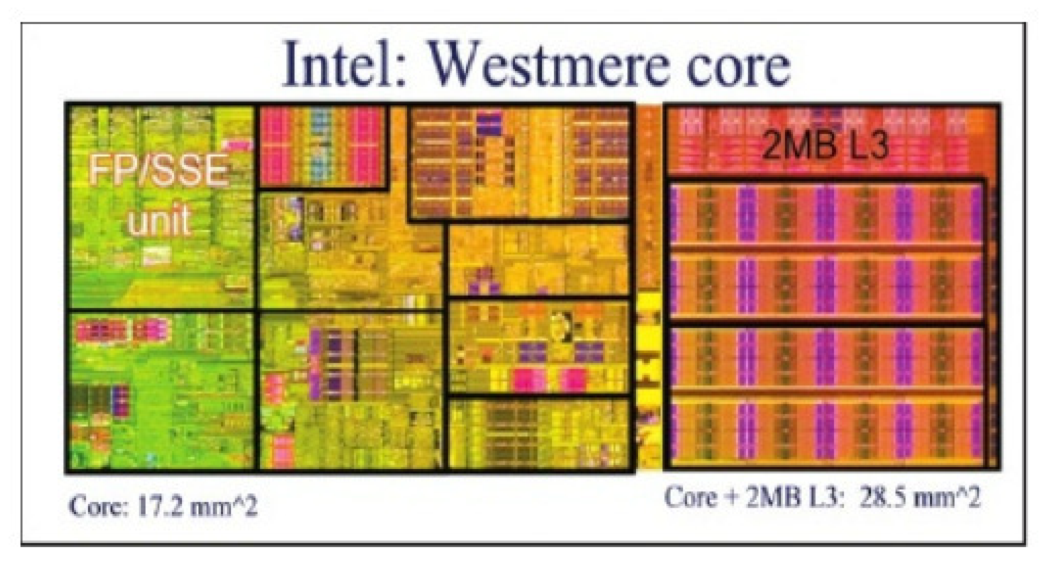
APU与Sandy Bridge是两款架构上堪称革命性变化的主流处理器产品，有趣的是，也许正因为架构的大幅跨越，使得厂商必须选择一种较为稳妥的升级策略，那就是以核心的相对保守来保证架构跨越的成功。但它们毕竟在架构上进行了升级，这样的升级是否能带来性能或应用能力的提升呢？我们准备以下面的测试来回答这一问题。

一、架构和平台的升级策略

1.Intel平台，智能酷睿的延伸

对Intel来说，通用计算核心的微小改动并不是什么见不得人的问题，Sandy Bridge处理器干脆沿用酷睿（Core）i3/i5/i7的命名方式，并被称为第二代智能酷睿，只是型号变为4位数，例如我们采用的样品——Core i3-2100，以及目前测试平台中使用的i5-2500K和i7-2600K等（其中的K表示未锁频且配置较高性能的HD3000核芯显卡）。

新的酷睿i系列产品中，Intel将提供SSE指令集的发展型——AVX（Advanced Vector Extensions高级矢量扩展）指令集，以提供更强的浮点能力。这一指令集向下兼容现有SSE指令集，它将以前处理器的128位SIMD（Single Instruction Multiple Data，单指令多数据）指令扩展到256位，理论上讲处理器的浮点运算能力也就提升至原来的2倍。



第一代智能酷睿中的处理器单元

Sandy Bridge支持睿频2.0技术（i3系列不支持），更加智能，频率提升幅度也更大，可以根据程序的需要，在散热能力允许的情况下，只提升一个或多个核心的频率，或是提升核芯显卡频率。由于已融合进处理器整体设计，显示单元将首次出现在高端的Core i7中，并且其睿频频率还要胜过Core i3/i5中的核芯显卡。

6系列芯片组是Sandy Bridge处理器的新拍档，它们相对于5系列芯片组最大的变化除了LGA1155接口外，主要就是总线升级为5GB/s的PCI-E 2.0标准，并提供SATA 3接口。6系列芯片组不再支持PCI插槽，不过绝大部分主板还是用第三方芯片提供了PCI插槽，同样，大多数中端主板也采用第三方芯片的形式提供了USB 3.0接口。

6系列芯片组的划分与5系列相似，H67拥有视频输出能力，面向中低端主流市场，P67不具备视频输出能力，但支持超频、双显卡等高端功能。另外Intel还推出了集合两款芯片功能的Z68芯片组，增加了智能响应技术（SRT）等，从目前价位来看，已有替代P67的趋势。



Z68将是6系列新一代中高端主板

2.AMD平台，羿龙的新生

APU中文名应为“加速处理器”，很明显是希望集成在其中的显示单元，能为处理器提供加速能力。其集成的显示单元采用了典型的DX11架构，流水线的设计是具有通用计算能力的，AMD针对专业计算领域的加速卡就是采用其DX10或DX11显示芯片制造。AMD希望把APU集成的显示单元当做一个加速“卡”，协助CPU部分进行运算，即所谓“加速”处理器的由来。

当然，目前我们常用的电脑操作系统MacOS和Windows 7都需要比较“正统”的x86处理器，尚不能在GPU等芯片上运行，即使后者已经发展成了另一种通用处理器。因此显示芯片的加速能力并不能直接让我们的Windows 7运转如风，或立时让各种软件的执行变得神速，只有当某一软件支持CPU/GPU并行处理模式时，即所谓的异构计算，才能让这一软件获得加速效果。

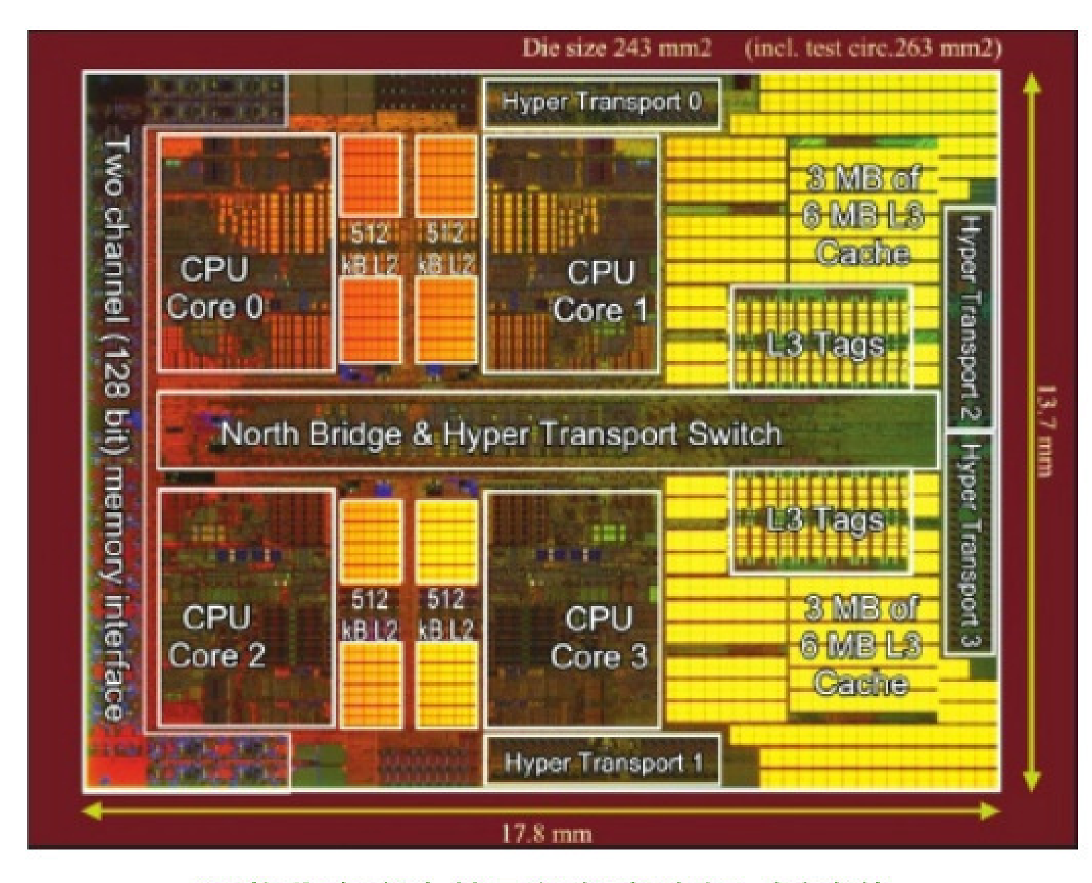
当然大家也不用失望，其实支持多种异构通用处理器的软件和专门的编程语言早已出现，甚至还有支持各种不同芯片的操作系统，例如Unix和基于它的Linux。对APU来说最重要的就是OpenCL语言，它就像OpenGL一样，是一种可跨平台的编程方式，让软件直接利用GPU的运算能力。OpenCL已发展了较长的时间，所以很多相关软件的开发或优化也已开始甚至完成，相信很快就会有大量能够充分利用APU能力的软件甚至操作系统出现。

APU中的处理器部分仍采用羿龙核心，改动不大，主要是将每个核心的二级缓存增加为1MB，取消了庞大的三级缓存。其Turbo Core加速功能也保留下来，并进行了一些改进，例如更高的频率提升能力等。

相对来说，支持APU的芯片组改动也不大，高端的A75/A70全面支持USB 3.0和SATA3接口，低端的A55则不支持USB 3.0，但后者目前的价格优势不大，主板厂商的支持度也不好，建议大家直接选择A75芯片组主板即可。这里需要说明的是，AMD似乎要将主流产品全面迁移至原本为A系列APU准备的FM1接口，新的E系列APU和速龙处理器，都采用了这一接口。



AMD FireStream流处理卡



羿龙Ⅱ中庞大的三级缓存空间（右侧）被集成单显取代

二、对比方式

由于AMD和Intel的新处理器的CPU核心变化不大，所以在对我们本次选择样品进行对比时，采用配置和定位类似的前一代产品进行对比，分别是酷睿i3-530和AMD 羿龙Ⅱ X4 955。有些不同的是，由于AMD并没有用APU快速“推翻”自家以前型号的打算，甚至还推出了新的FM1接口速龙处理器，所以目前这前一代产品价格仍较为坚挺，而i3-530则处于被Intel放弃的边缘，所以价格已降低了不少。

在测试平台中，我们尽量采用统一的周边设备和设置，对比系统只是更换为微星H55和890FX主板，内存、硬盘、操作系统、可通用的驱动程序等软硬件配置一律不变，当然没有集成显示能力的羿龙Ⅱ X4 955平台，必须安装显卡，我们采用支持DX11的较低端显卡微星R6570。

Intel处理器规格对比表

CPU	酷睿i3 530	酷睿i3-2100
核心	Clarkdale/Westmere*	Sandy Bridge
核心/线程	2/4	2/4
GPU频率/睿频	733MHz	850MHz / 1.1GHz
制作工艺	32nm+45nm	32nm
主频	2.93GHz	3.1GHz
L3缓存	4MB	3MB
TDP热设计功耗	73W	65W
接口	LGA 1156	LGA 1155

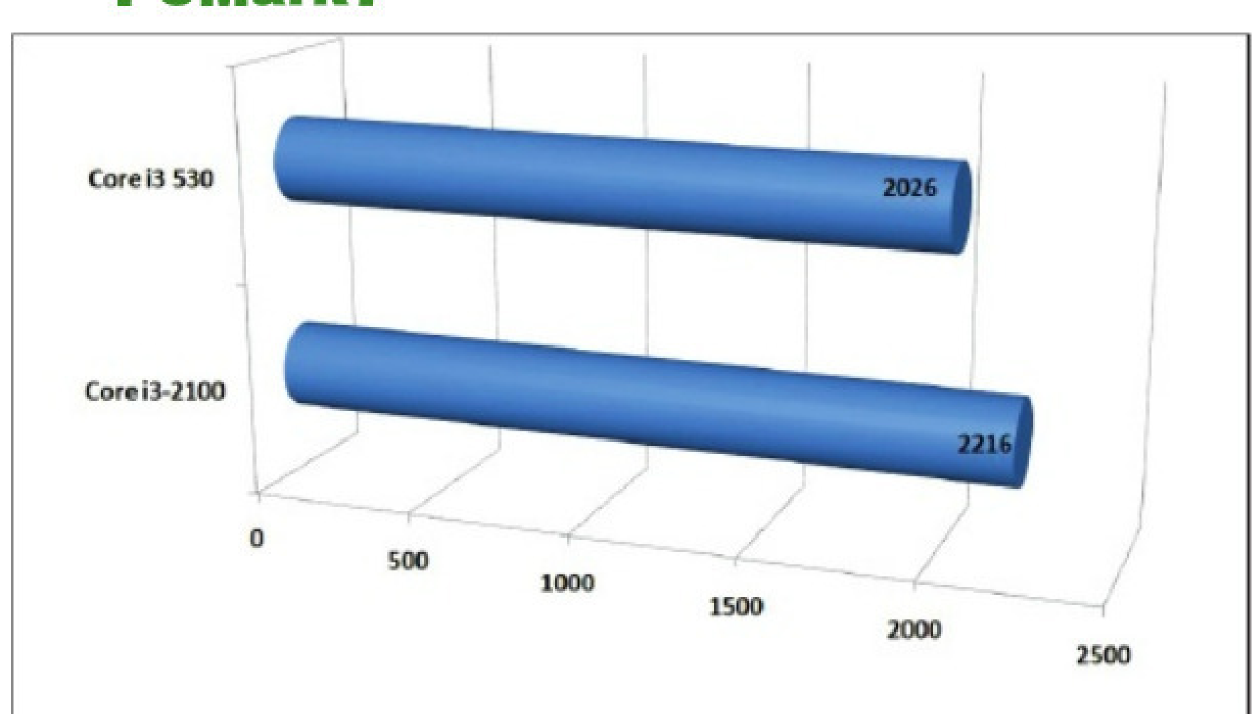
AMD处理器规格对比表

CPU	羿龙Ⅱ X4 955	A6-3650
核心代号	Deneb	Llano
核心/线程	4/4	4/4
GPU频率/睿频	无	443MHz
制作工艺	45nm	32nm
主频/	2.93GHz	2.6GHz
二级缓存	4×512kB	4×1MB
三级缓存	6MB	无
TDP热设计功耗	125W	100W
接口	AM3	FM1

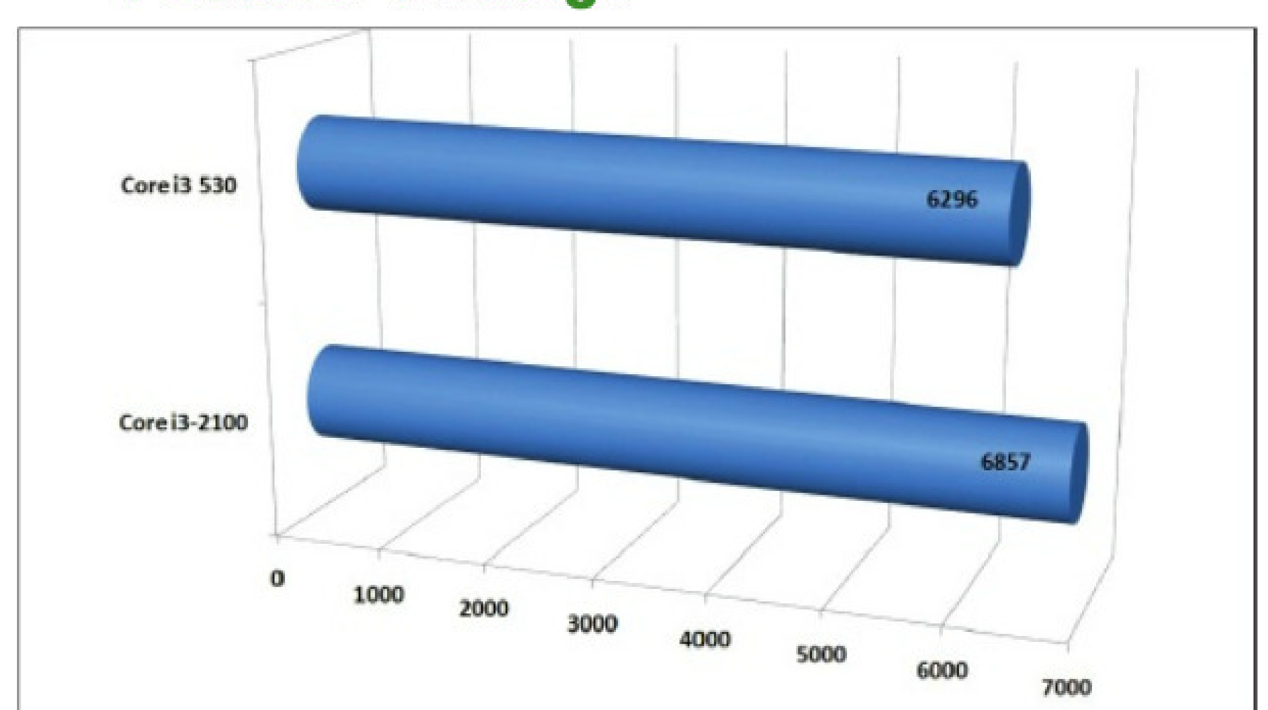
注*：第一代智能酷睿产品有两个开发代号，前为包括显卡芯片的封装架构代号，后为其处理器部分的核心代号

三、Intel平台对比

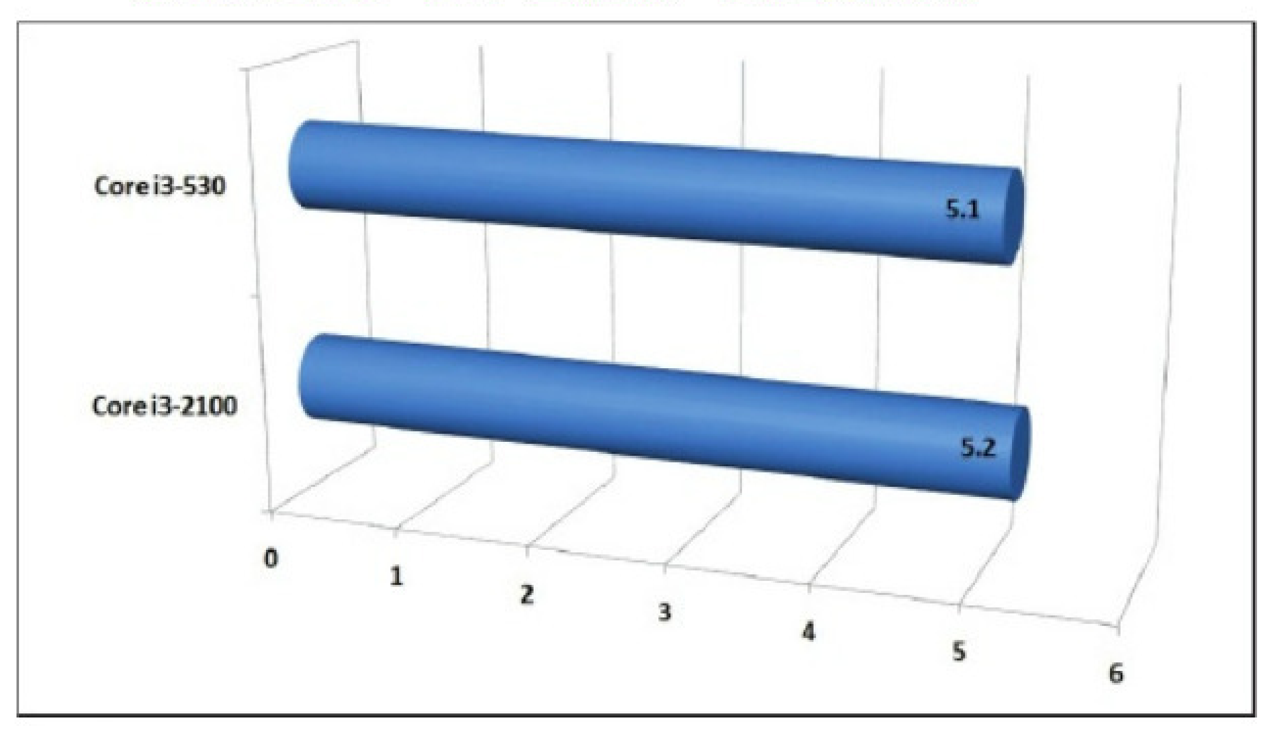
PCMark7



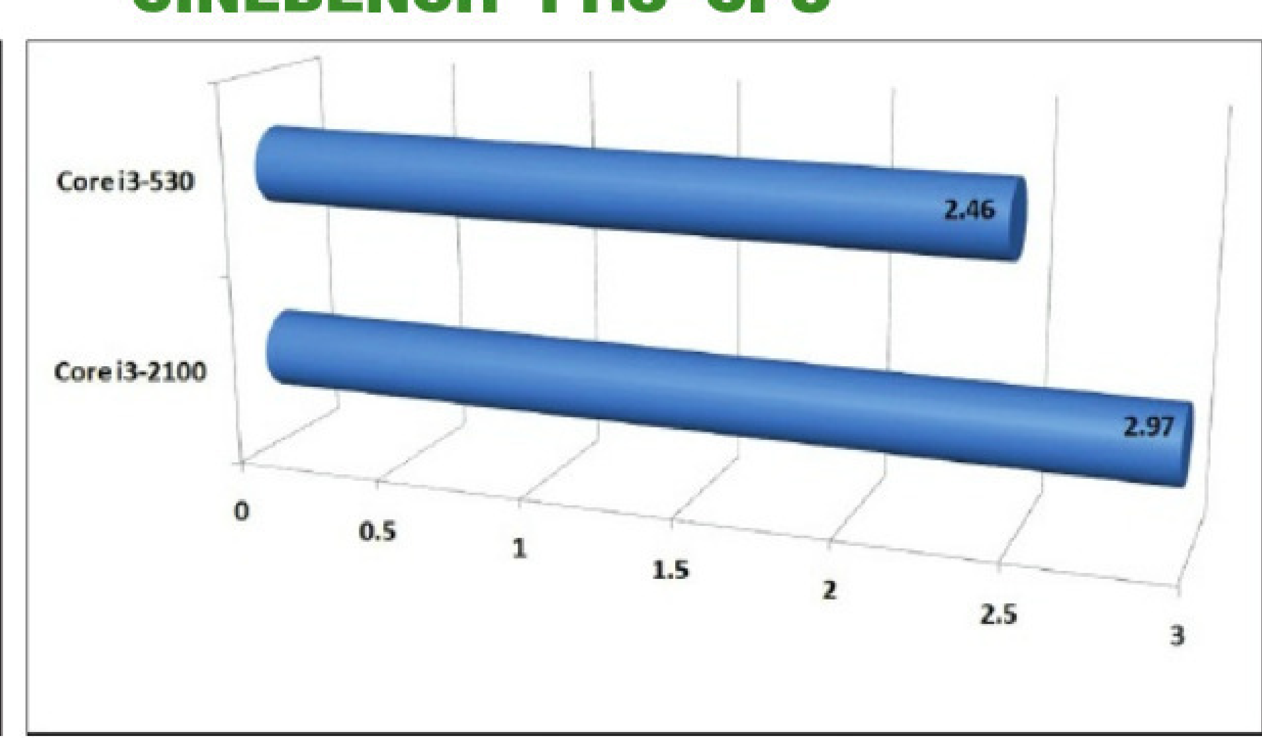
PCMark Vantage



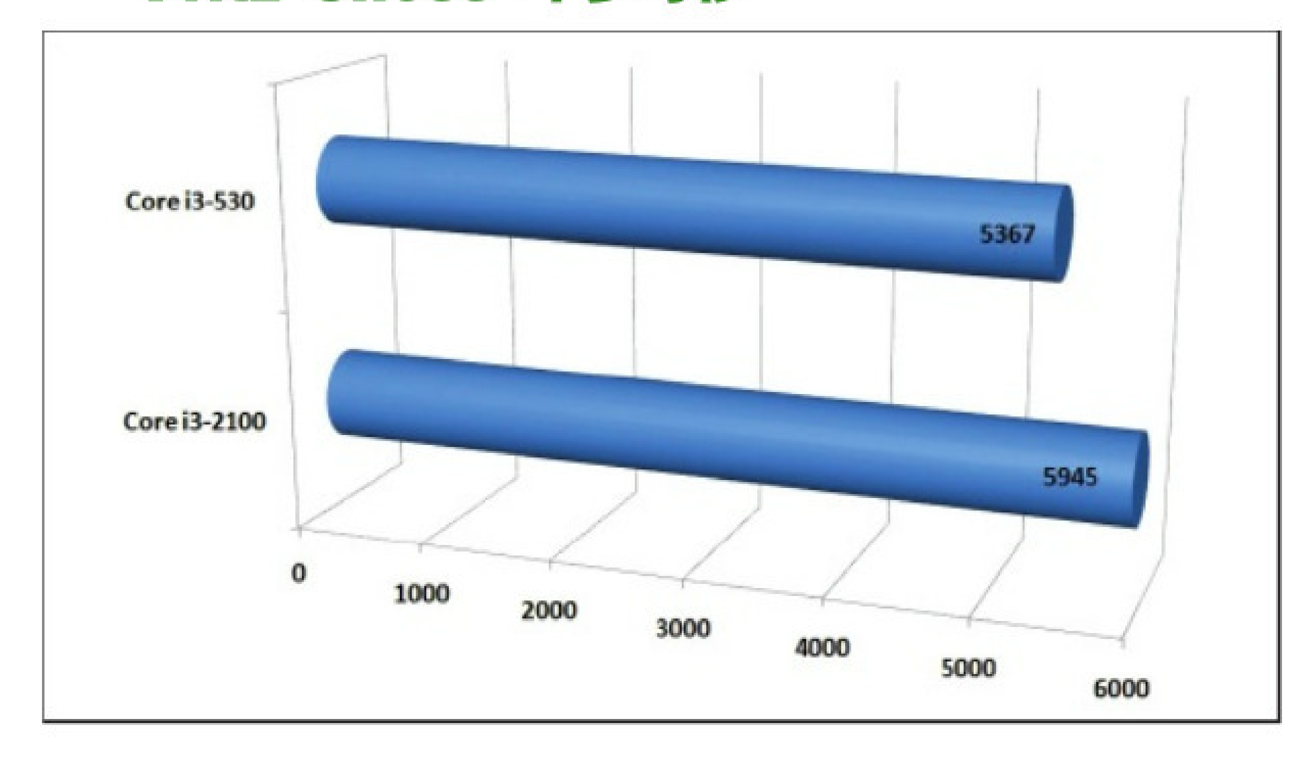
Windows 7体验指数-处理器得分



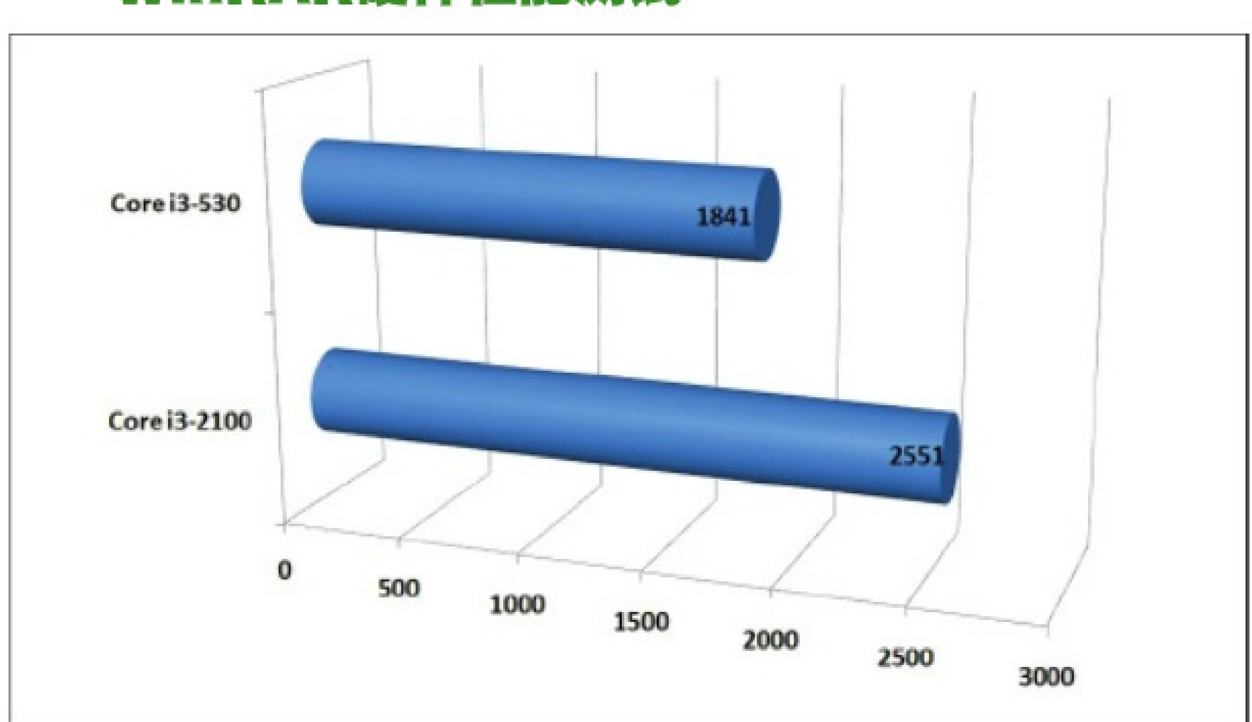
CINEBENCH 11.5-CPU



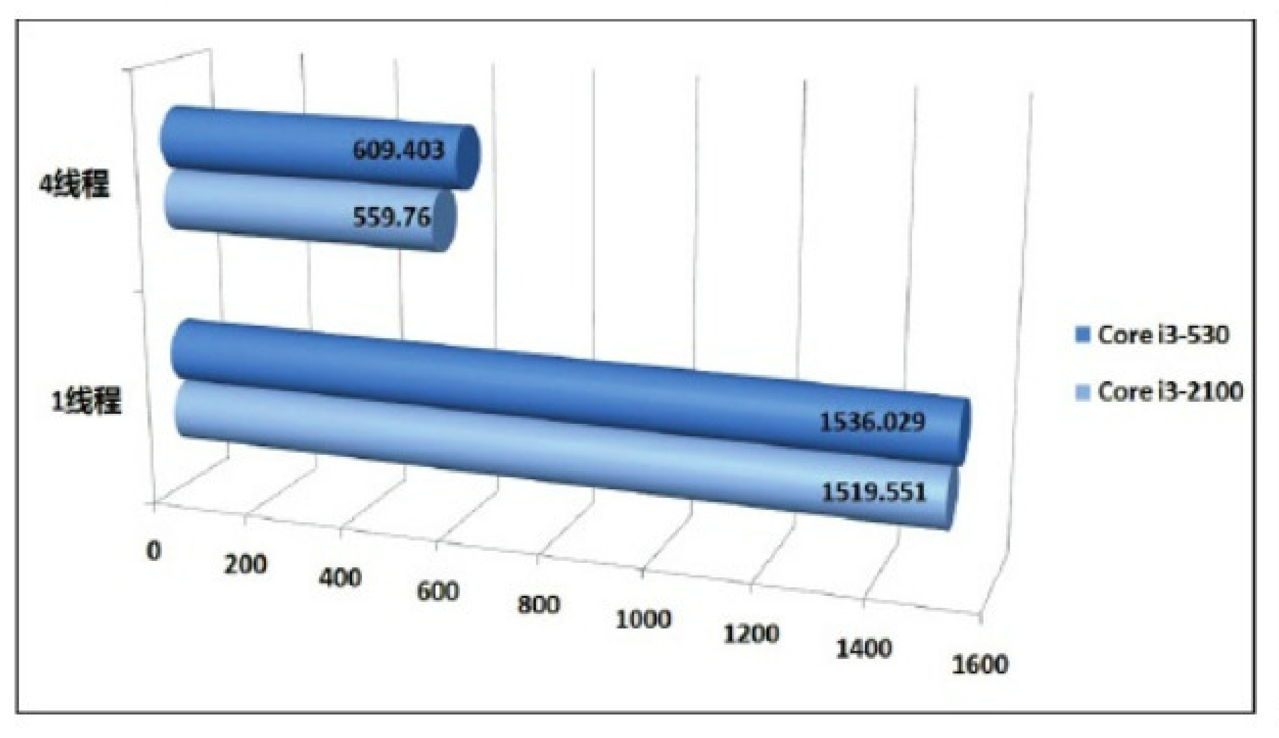
Fritz Chess-千步每秒



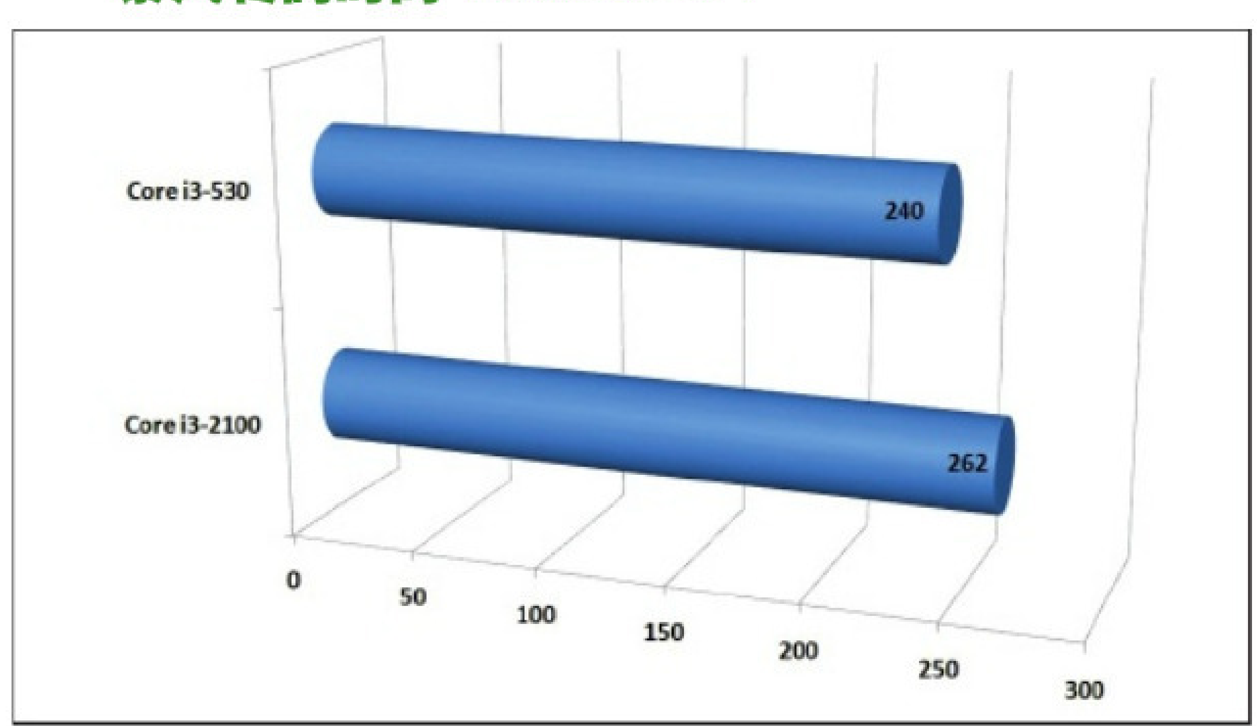
WinRAR硬件性能测试



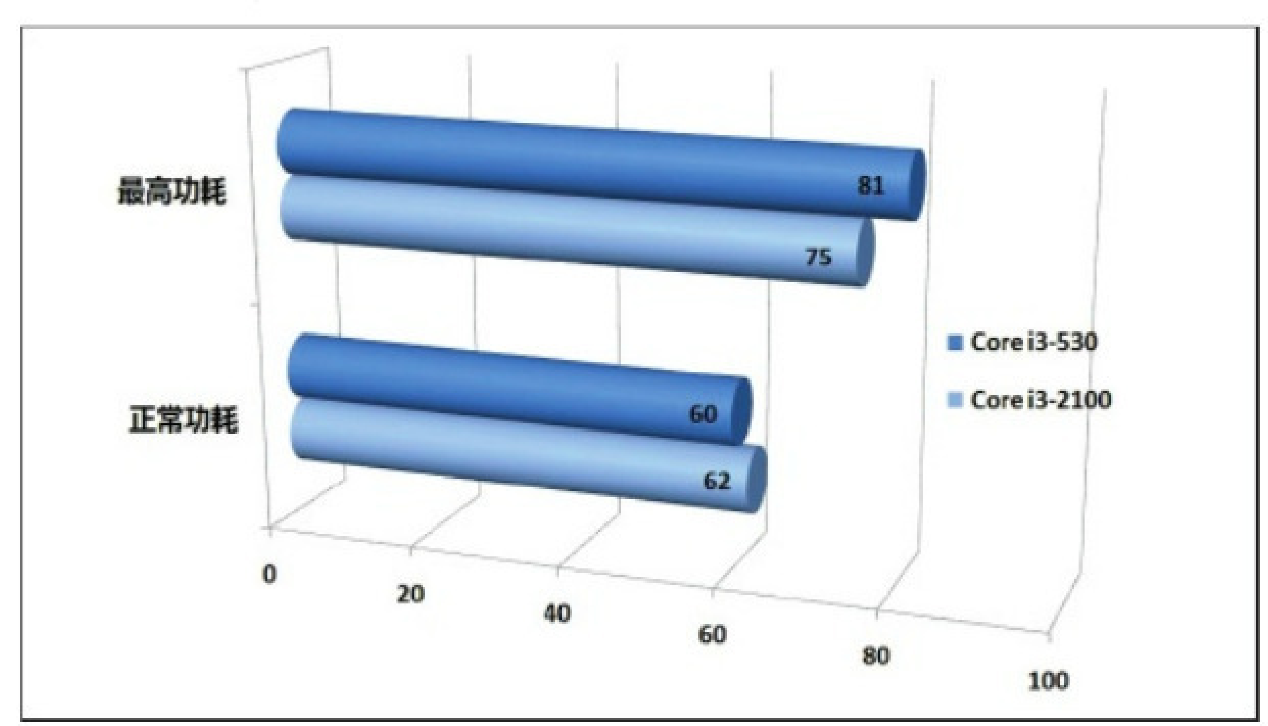
wPrime 2.05（得分越小越好）



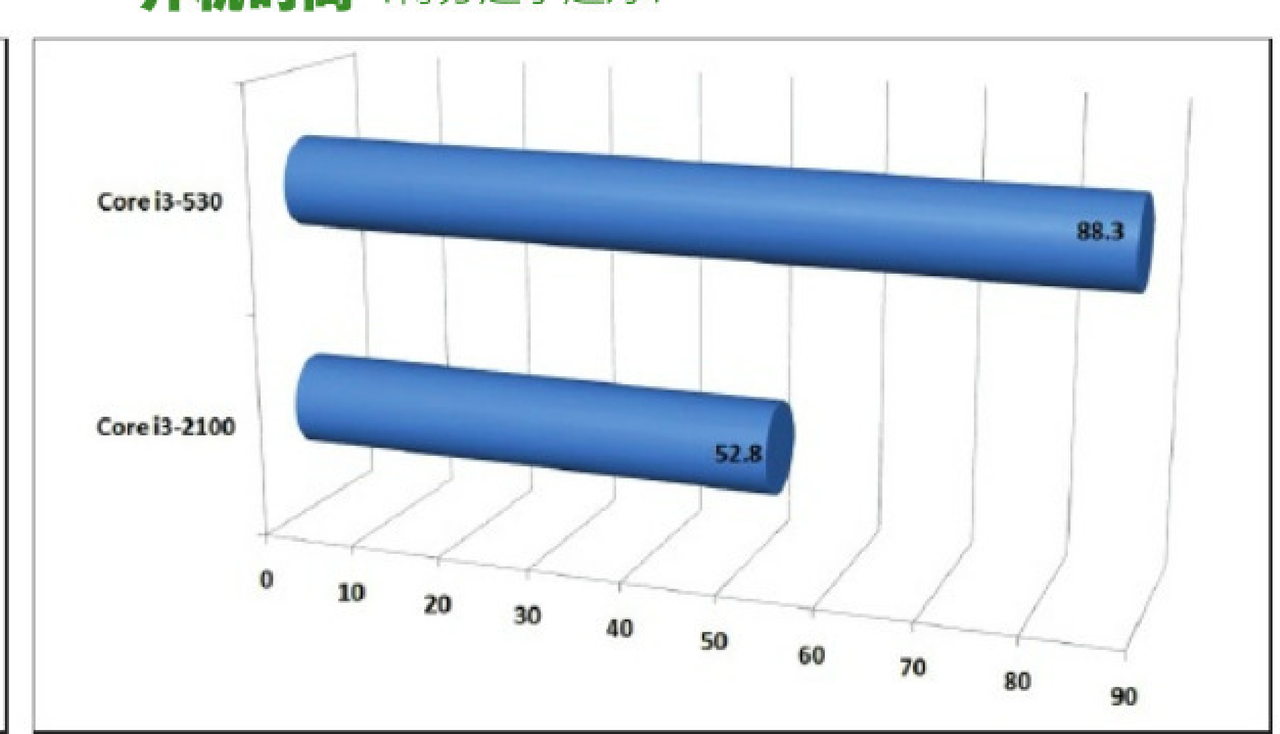
暴风转码时间（得分越小越好）



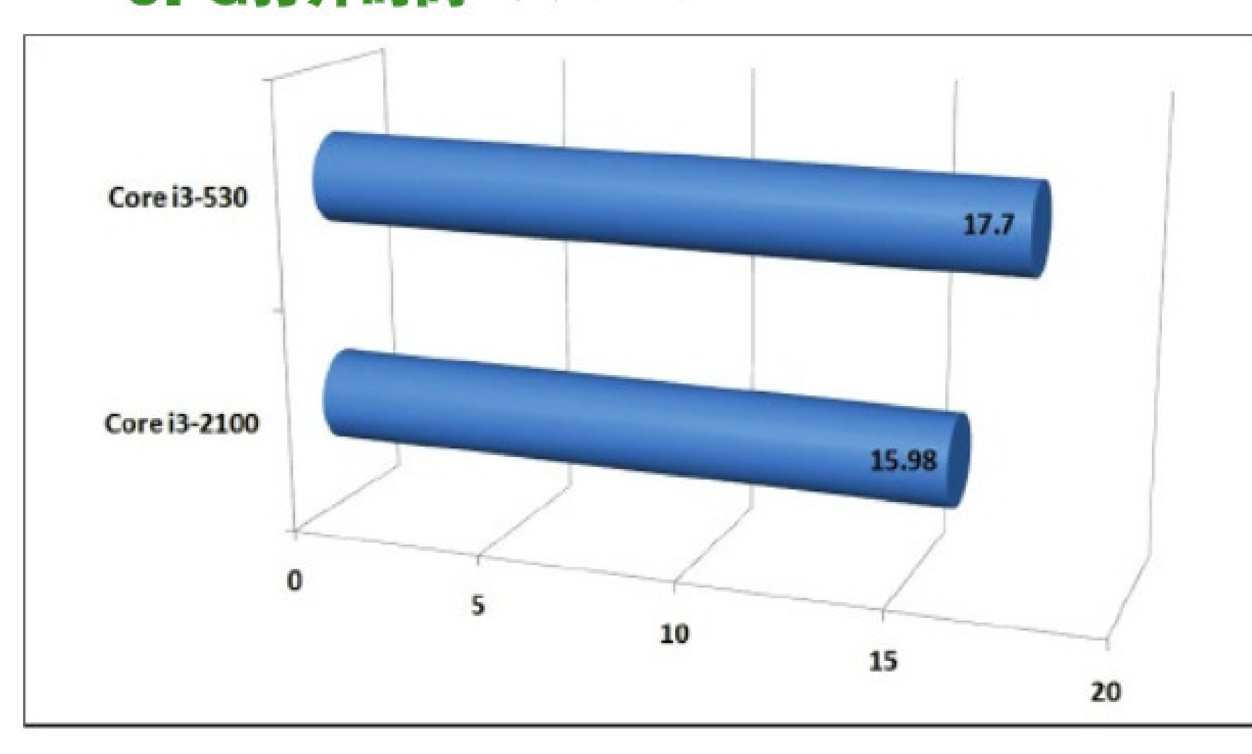
系统功耗（得分越小越好）



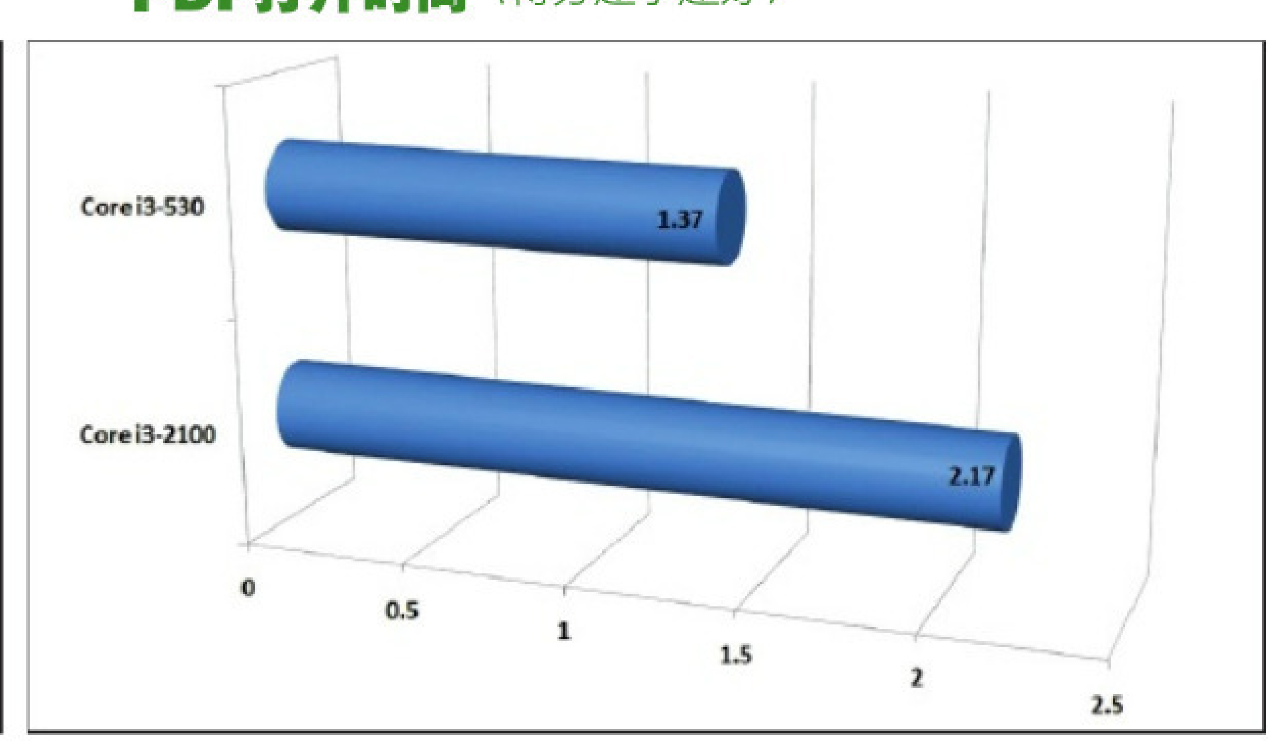
开机时间（得分越小越好）



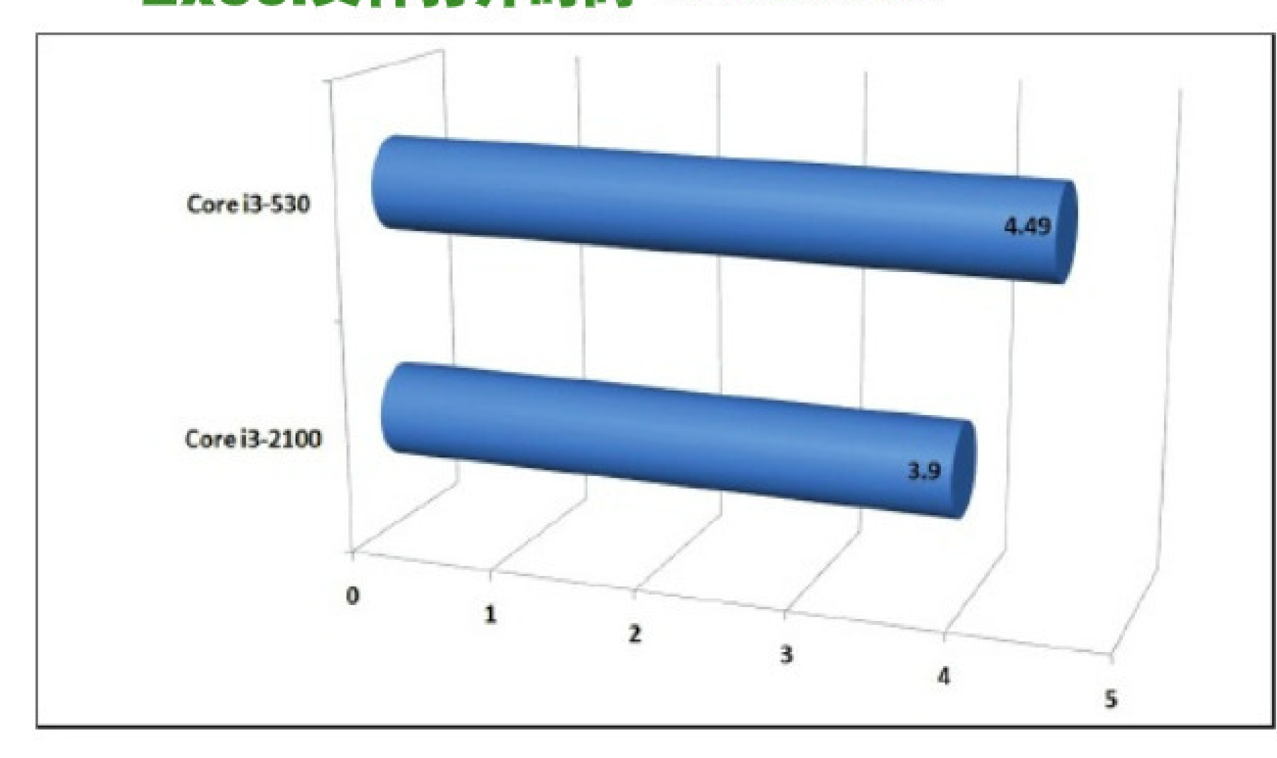
JPG打开时间（得分越小越好）



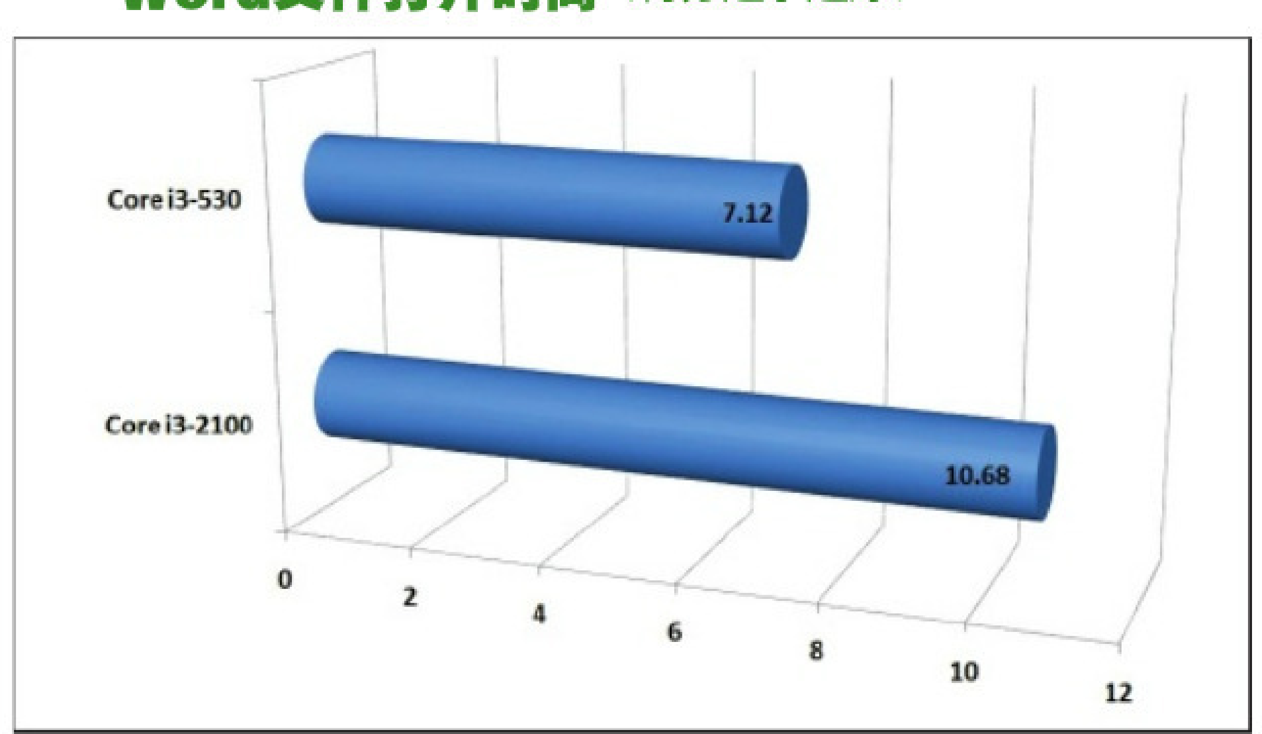
PDF打开时间（得分越小越好）



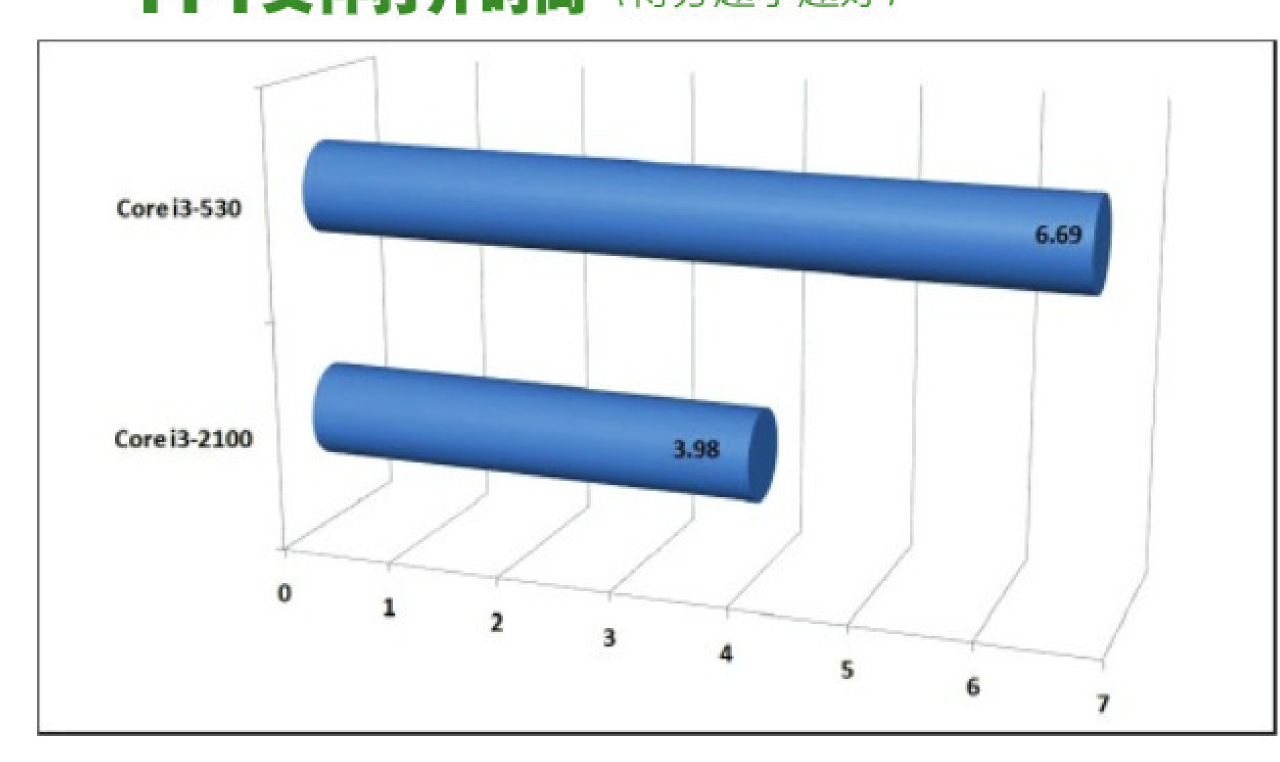
Excel文件打开时间（得分越小越好）



Word文件打开时间（得分越小越好）



PPT文件打开时间（得分越小越好）

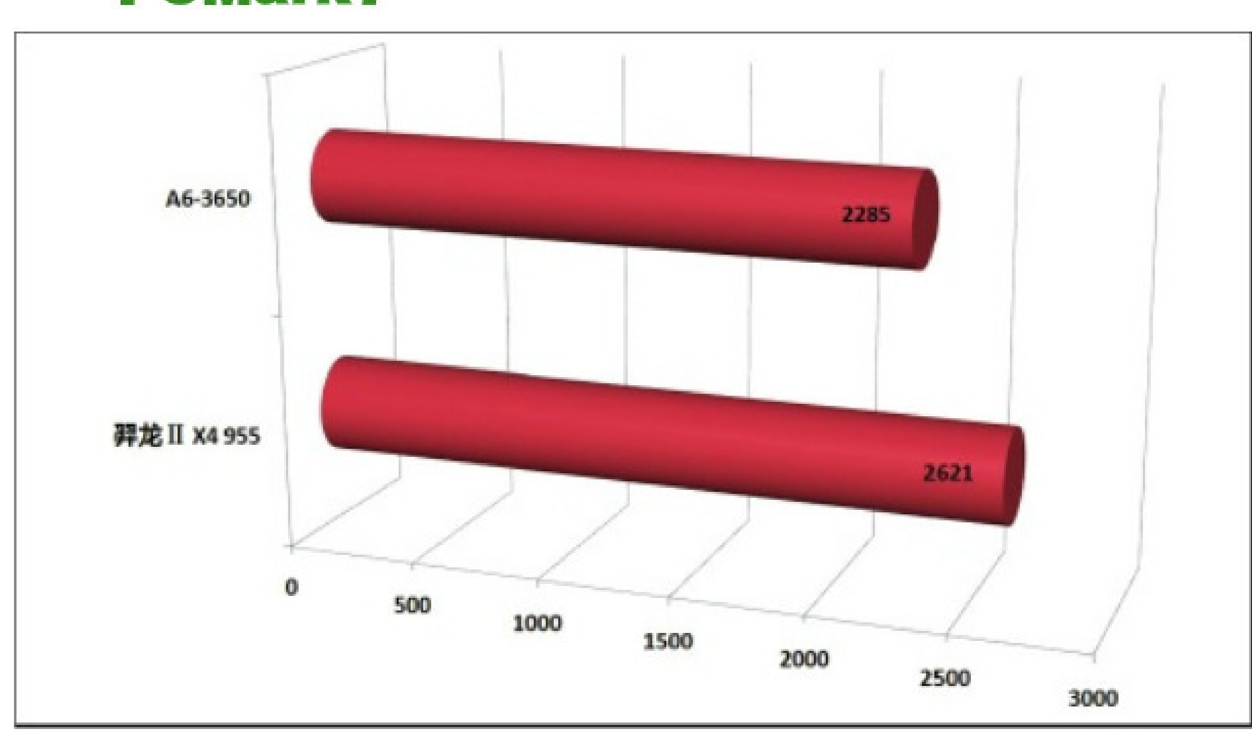


测试得分可以看出，仅就处理器能力而言，大部分项目中Sandy Bridge的性能比i3-530高10%～20%。i5 530的开机时间很长，应与其芯片组的磁盘管理能力有关，不仅是处理器性能问题。酷睿i3-2100的三级缓存比i3 530稍小一些，在Word文件打开速度等项目中也体现出了性能劣势。

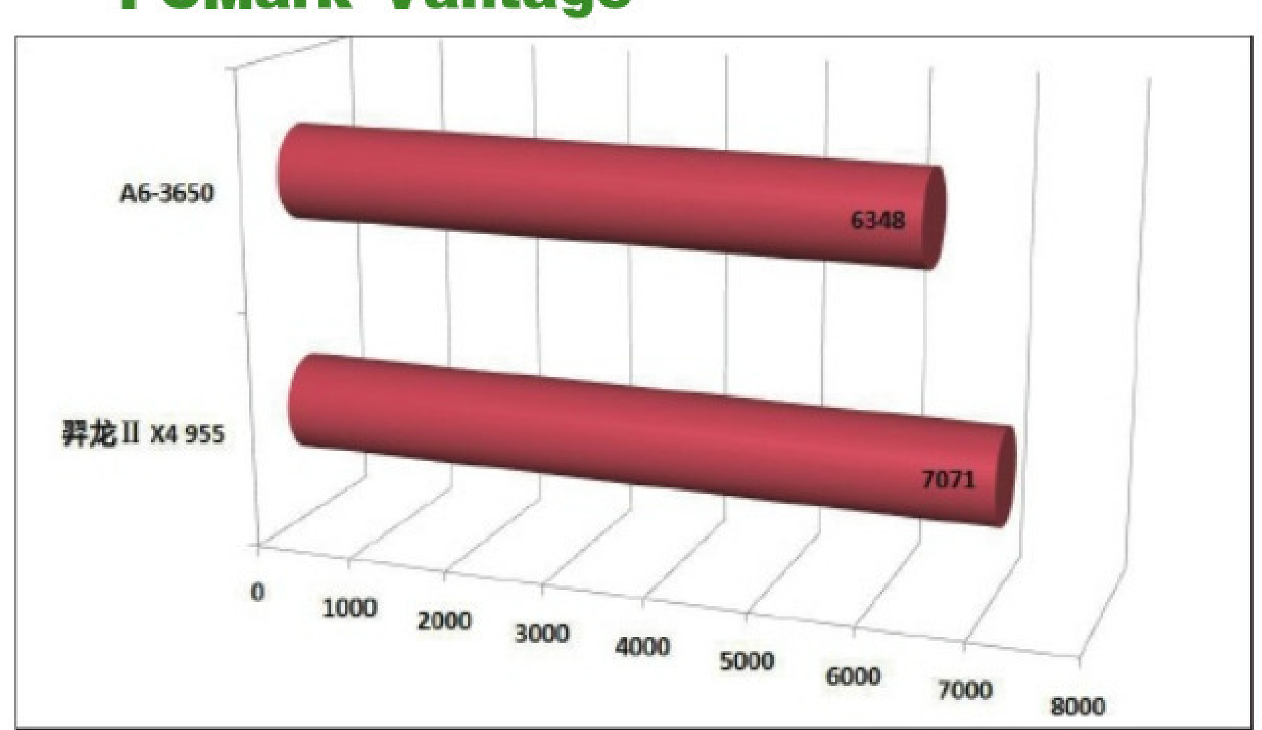
我们也对i3-530进行了游戏测试，i3-2100的核芯显卡没有表现出太大优势。i3-2100采用的HD2000核芯显卡的游戏能力已经十分有限，i3-530的内置显卡单元就更显鸡肋。与Sandy Bridge，特别是HD3000核芯显卡版本对比，第一代智能酷睿的内置显卡，表现出了很明显的试验性质。

四、AMD平台对比

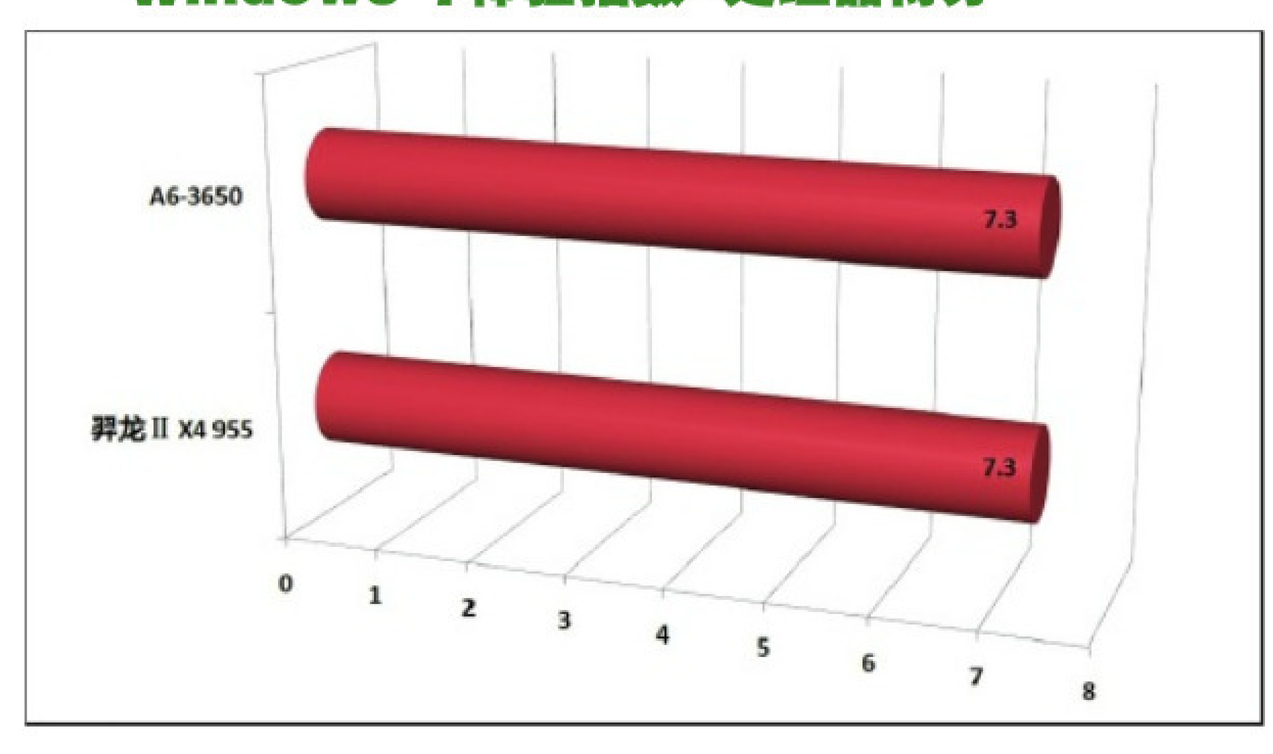
PCMark7



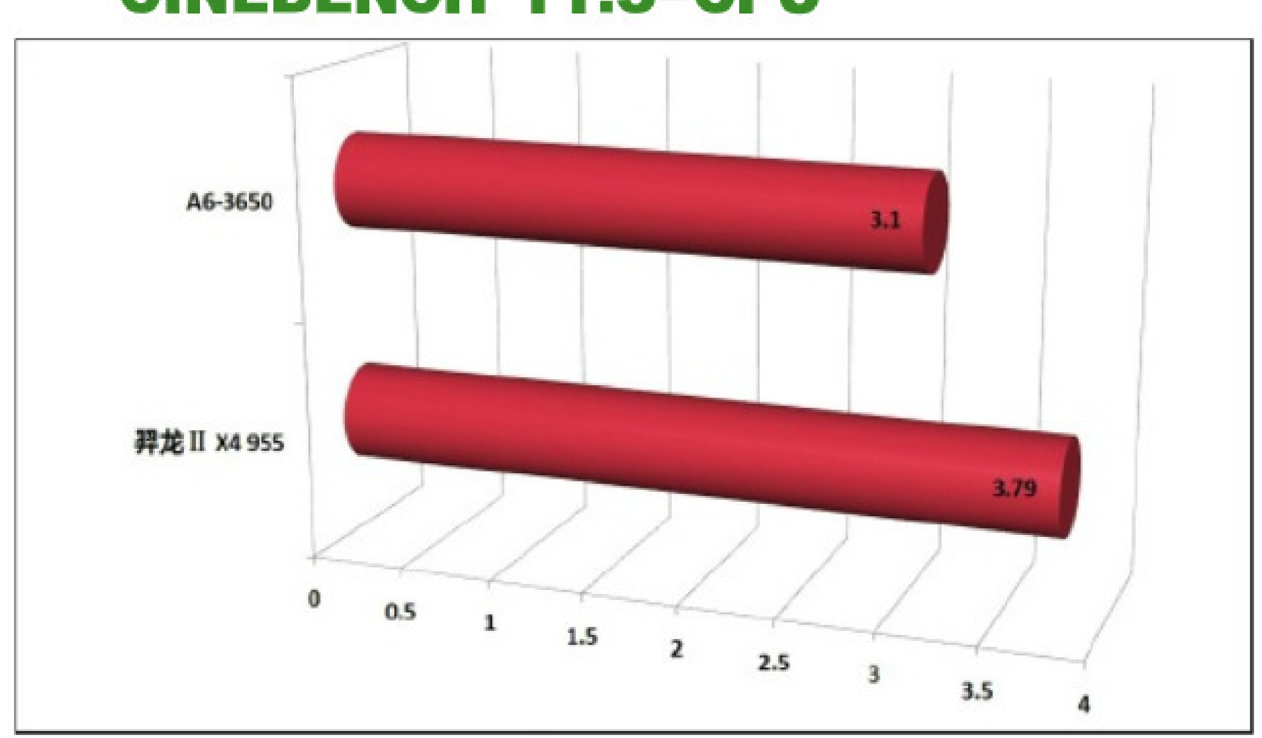
PCMark Vantage



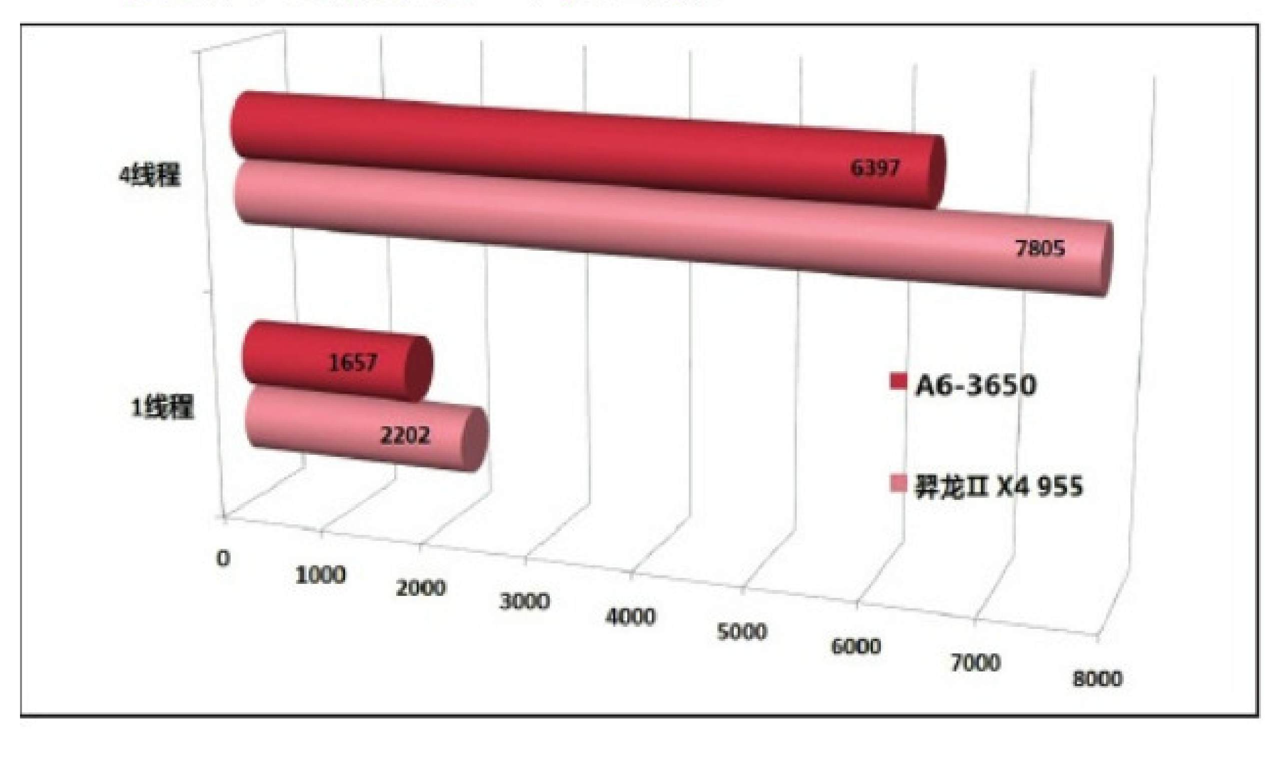
Windows 7体验指数-处理器得分



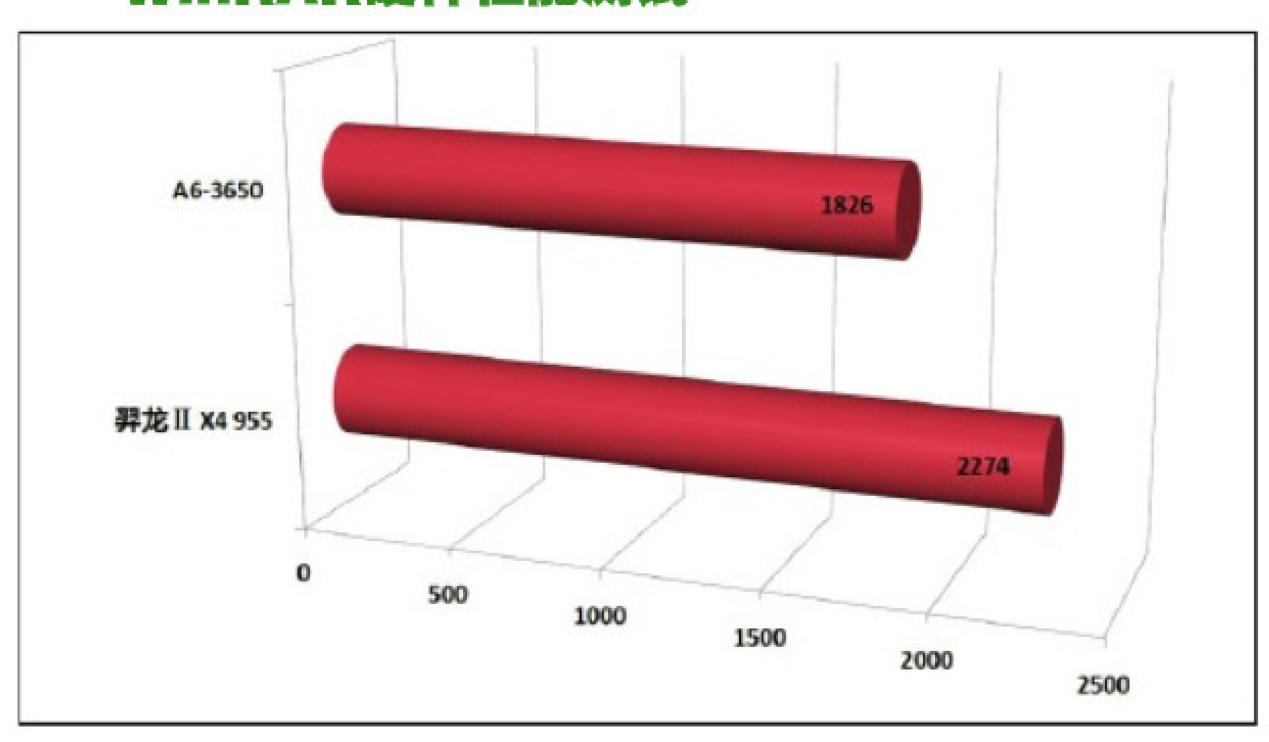
CINEBENCH 11.5-CPU



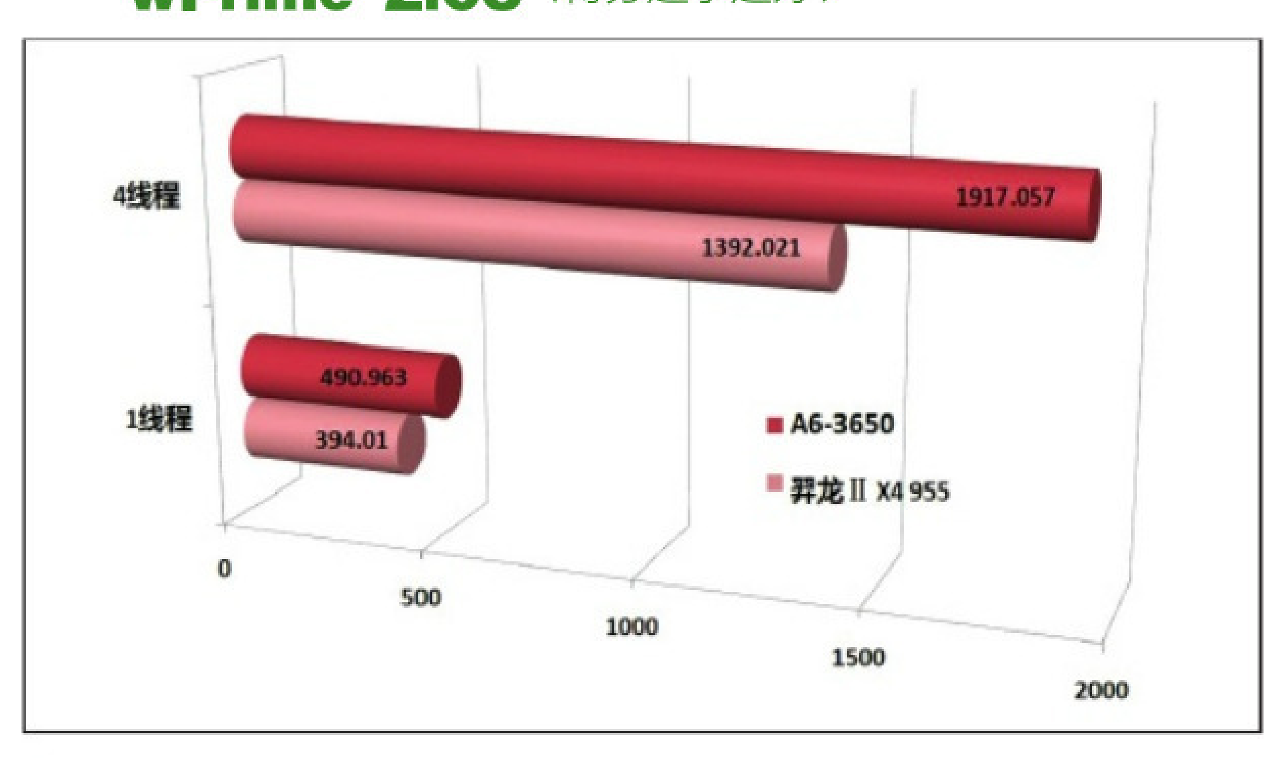
Fritz Chess-千步每秒



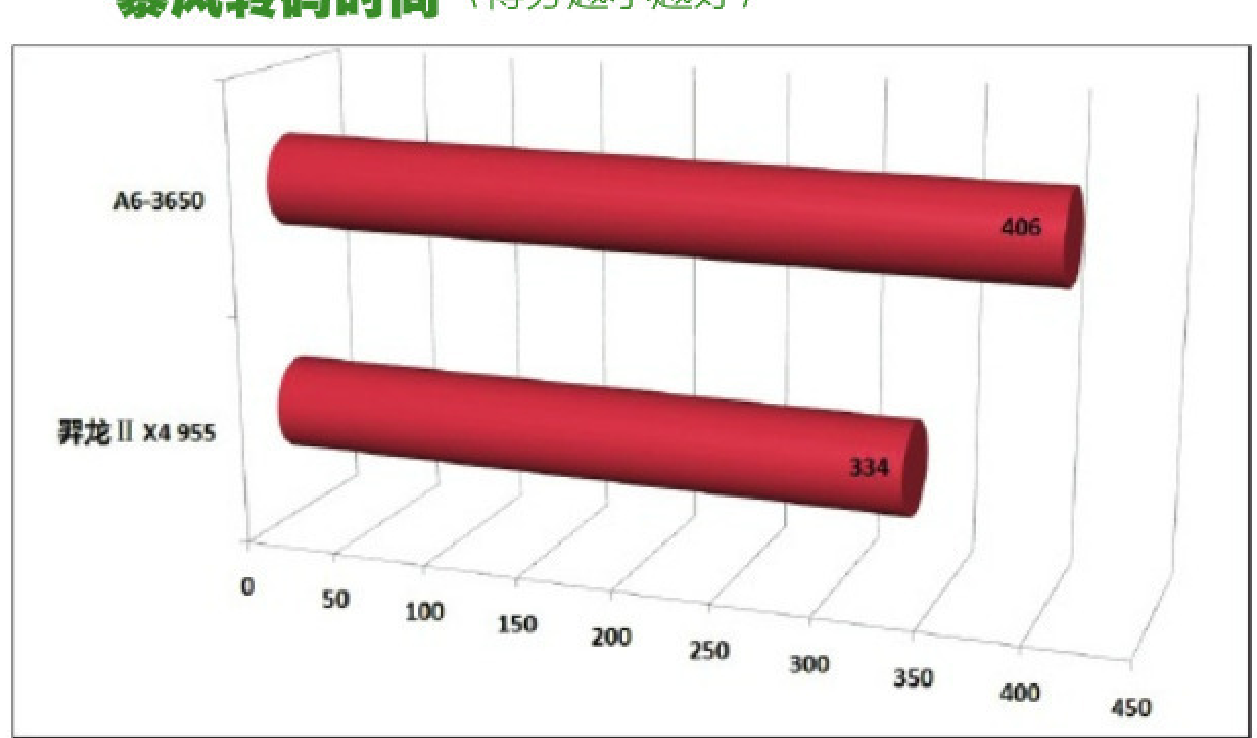
WinRAR硬件性能测试



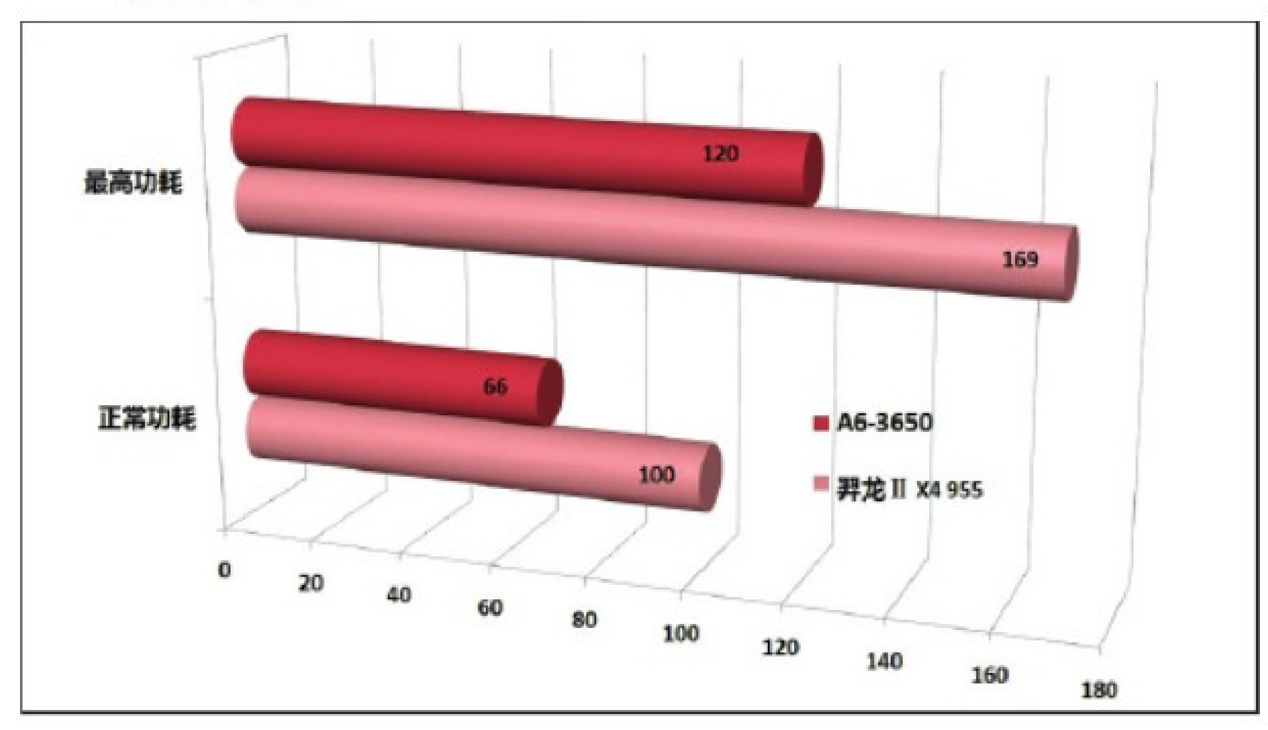
wPrime 2.05（得分越小越好）



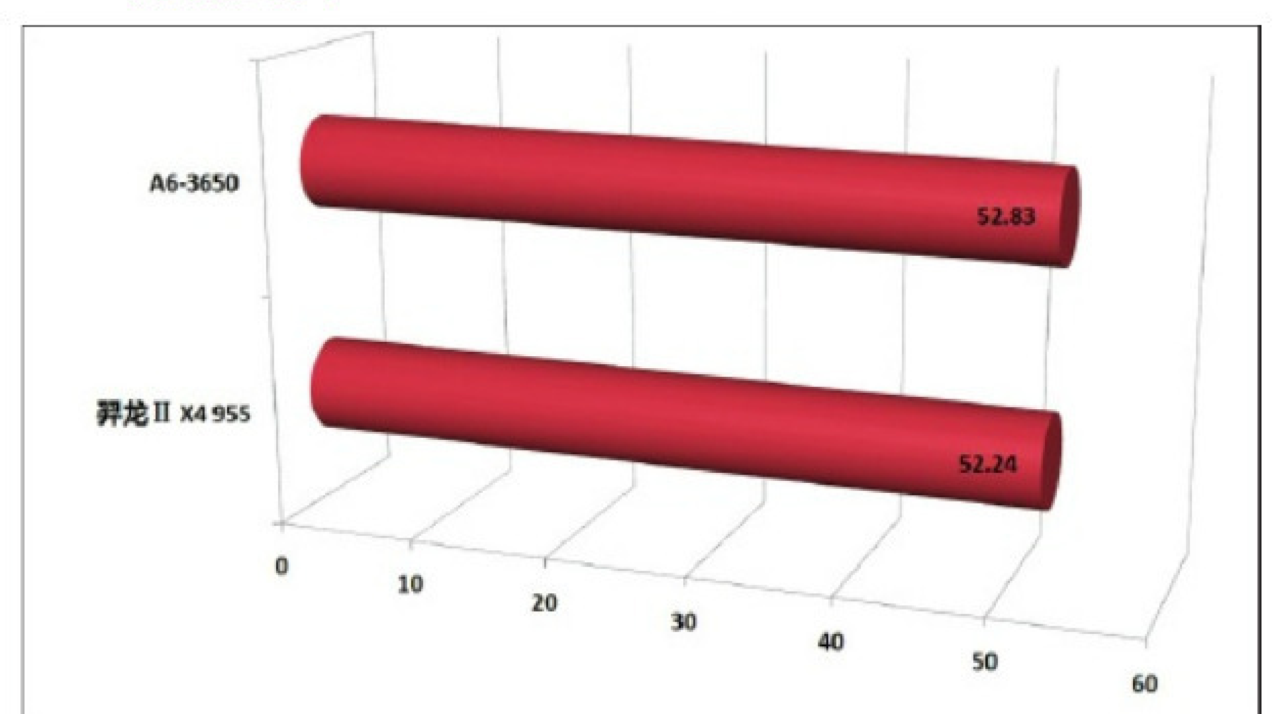
暴风转码时间（得分越小越好）



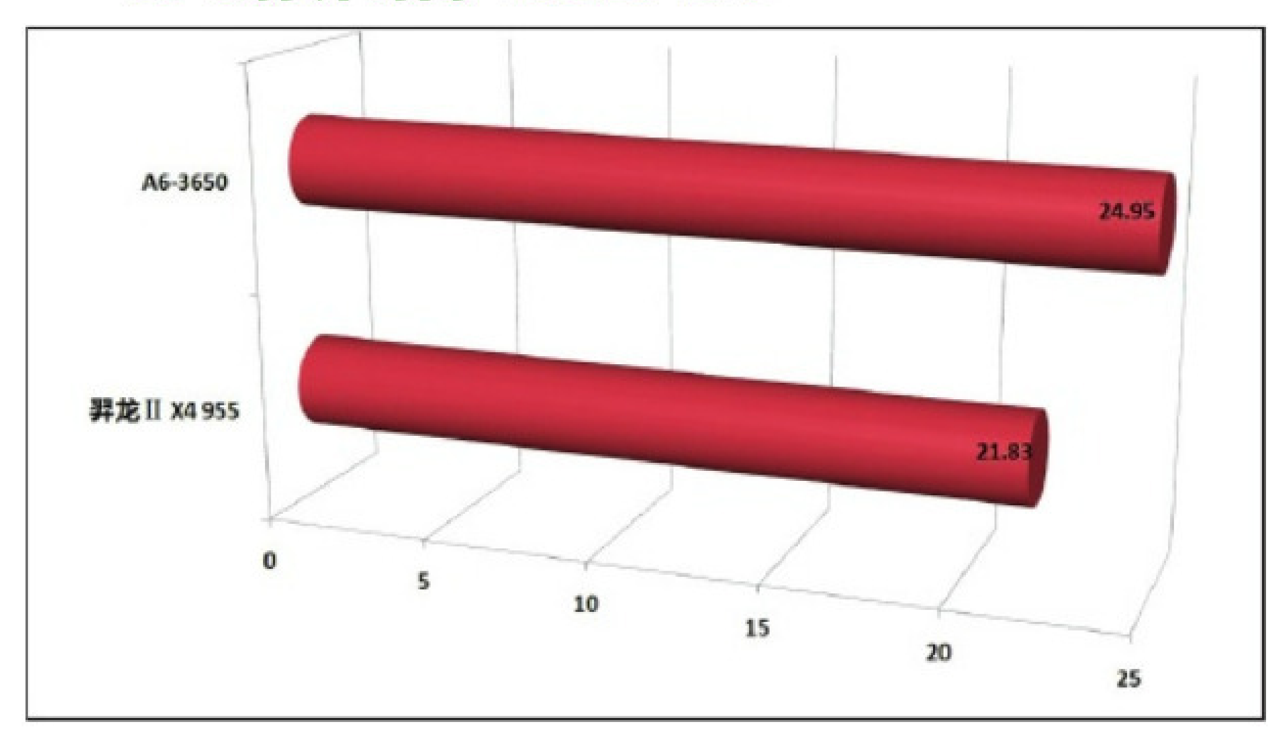
系统功耗（得分越小越好）



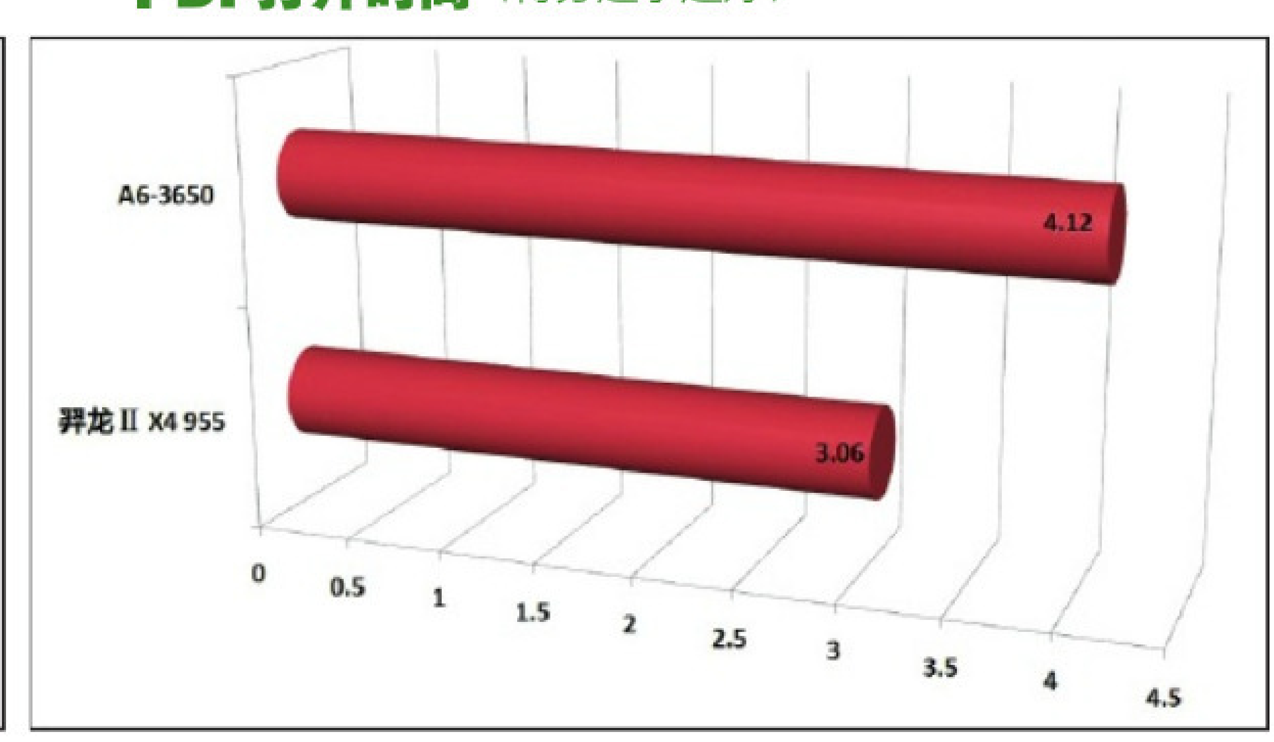
开机时间（得分越小越好）



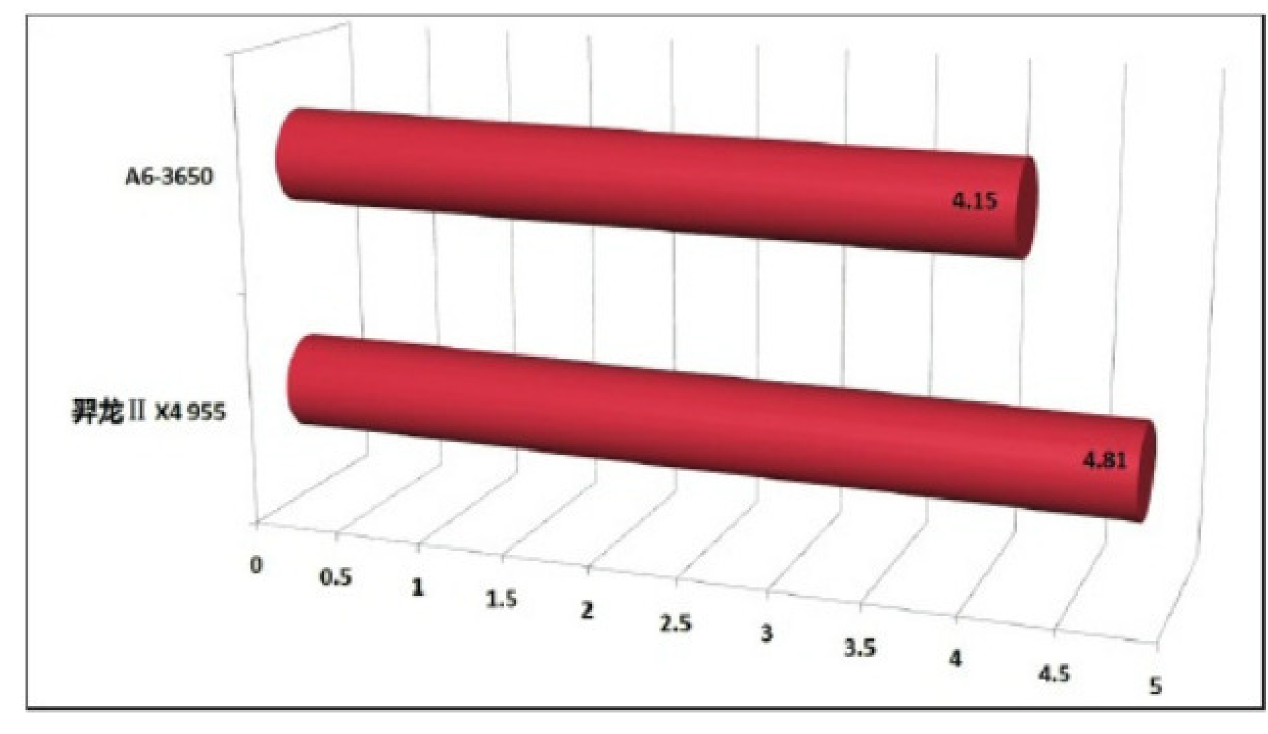
JPG打开时间（得分越小越好）



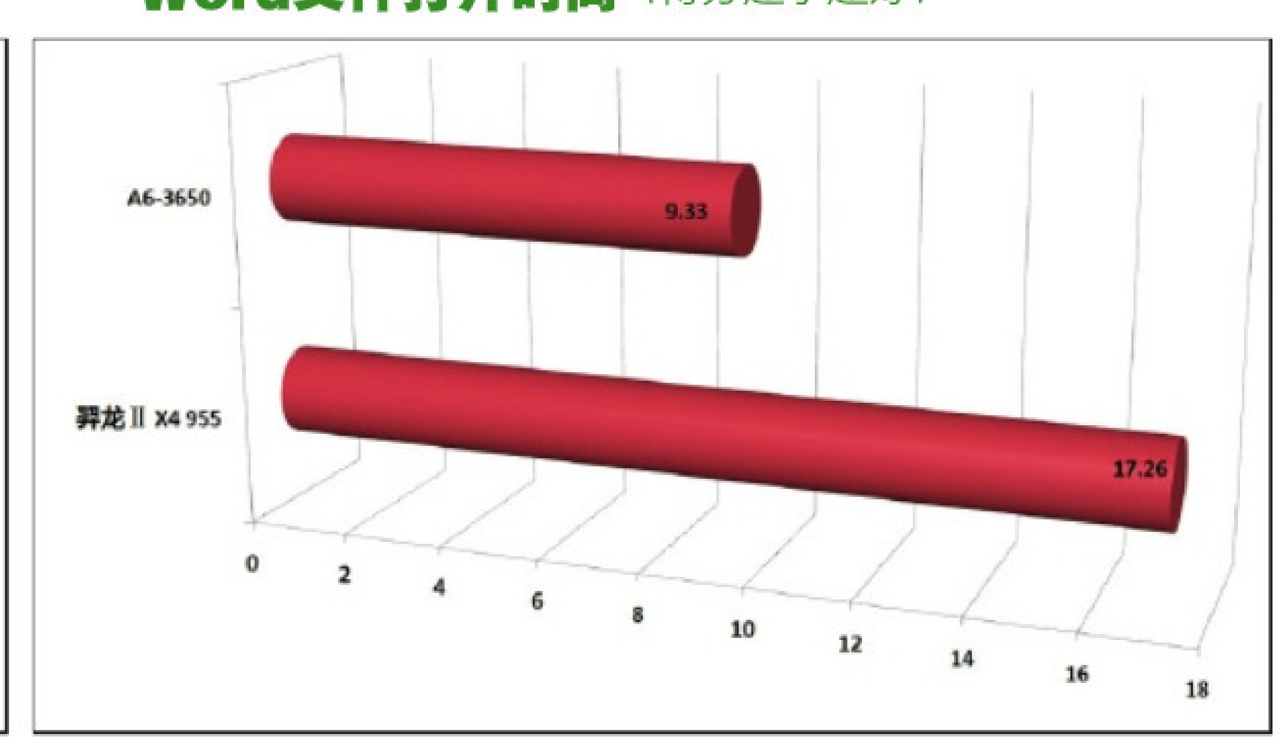
PDF打开时间（得分越小越好）



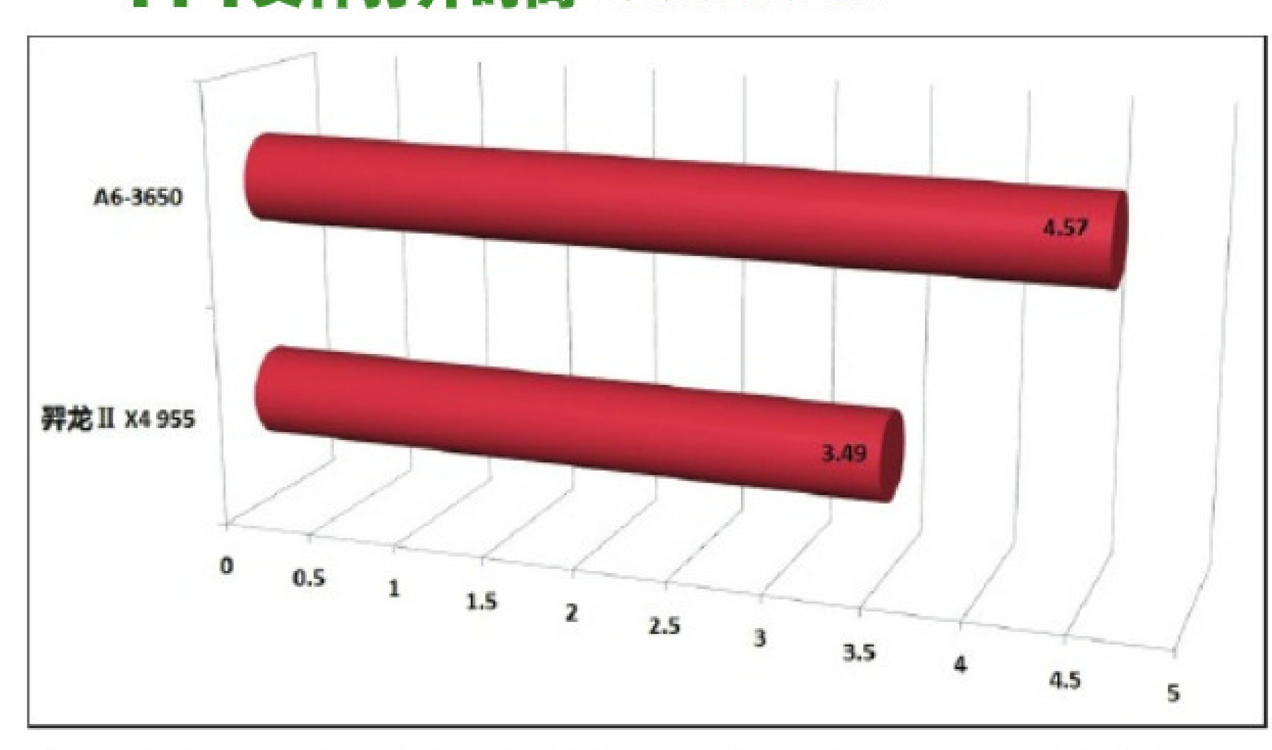
Excel文件打开时间（得分越小越好）



Word文件打开时间（得分越小越好）



PPT文件打开时间（得分越小越好）



从测试中可以看出，新一代主流处理器中CPU单元的相对保守，使其相应性能提升并不大，与羿龙Ⅱ X4 955规格和价位都类似的A6-3650，CPU能力总体来讲甚至更低一些。i3-2100和前一代产品相比，在三级缓存配置上也有一定缩减，但它拥有更高的频率，A6-3650却在频率上也没有优势，比羿龙Ⅱ X4 955还低333MHz，这应该就是AMD仍保留羿龙/速龙产品线的原因。

当然我们也应该看到，新一代处理器的设计重点已不是纯粹的处理器性能，而是更强调应用能力和适应性。例如尽管A6-3650的CPU规格有些降低，但性能还是让人满意的，它在实际应用测试中的表现，并不像PCMark中的得分那样与羿龙Ⅱ X4 955差距巨大。而其仅有后者系统60%以下的功耗，完全扁平化的系统，更低的系统总成本，使其非常适合用于体积纤巧、功耗受限、成本敏感的电脑中。

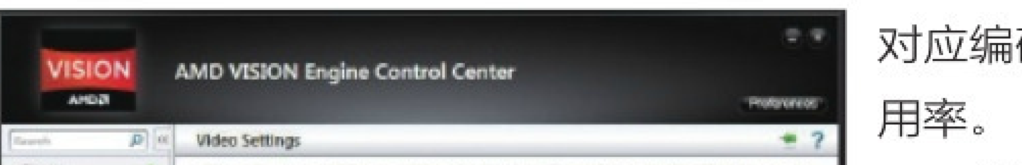
新一代主流处理器伙伴——软件周边支持



对于任何新技术而言，硬件设计是基础，软件实现才是关键。不管是APU平台还是SNB平台，要获得最优的应用体验和最大化的工作效率，就必须正确地选择针对不同平台技术优化的应用软件。这些软件大致可以分为两类：一类是APU平台或者SNB平台独占的应用软件，例如APU平台下的AMD Fusion Media Explorer、暴风影音锐·加速版，SNB平台下的Lucid Virtu等；另一类则是使用异构计算API开发的应用软件，这些软件部分同时支持APU和SNB平台，例如IE9。

足不出户，体验高清播放

SNB提供的英特尔清晰视频技术（Intel CVT HD）支持增强的1080P高清视频回放，同时还包括对蓝光和网络流媒体内容的支持。虽然这是N卡和A卡早就实现的功能，但是对于占据市场领先地位的英特尔而言，完善的高清硬解码是非常有意义的。想要体验SNB的高清播放，首先要确认安装支持酷睿2系列的核芯显卡驱动，其次播放器必须选择能设置调用Intel解码器的播放器，Windows内置的Windows Media Player当然就不行了。以QQ影音为例，右键单击播放器主画面，在弹出的菜单中选择“播放器设置→高清加速→视频解码器”，勾选“自定义优化模式”后将“MPEG2”设为“Intel MPEG2 HD Decoder”、“H.264/AVC”设为“Intel H264 HD Decoder”、“VC-1”设为“Intel VC1 HD Decoder”（图1）。这样以后再播放对应编码的高清视频时，播放器就能调用核芯显卡进行硬解，大幅降低CPU的使用率。



对于A卡而言高清播放早就没有任何压力，因此APU附加的视觉技术（VISION Technology）侧重于改善视频的画面表现力以及稳定性。其中视频防抖功能（Steady Video）无须复杂的软件和设置即可实现，它直接依靠APU硬件将抖动的视频进行实时修正处理，达到更舒适的播放效果。视频防抖需要在显卡驱动面板中开启，打开APU VISION管理中心的高级视图，在右侧菜单中找到AMD Steady Video选项将其开启即可，另外还可以设置防抖纠正强度和视频延迟等参数（图2）。

相对于视频防抖而言，APU的视频优化技术更加实用，不过它需要依靠第三方应用软件来实现，例如暴风影音锐·加速版。该软件的特色在于播放器如果检

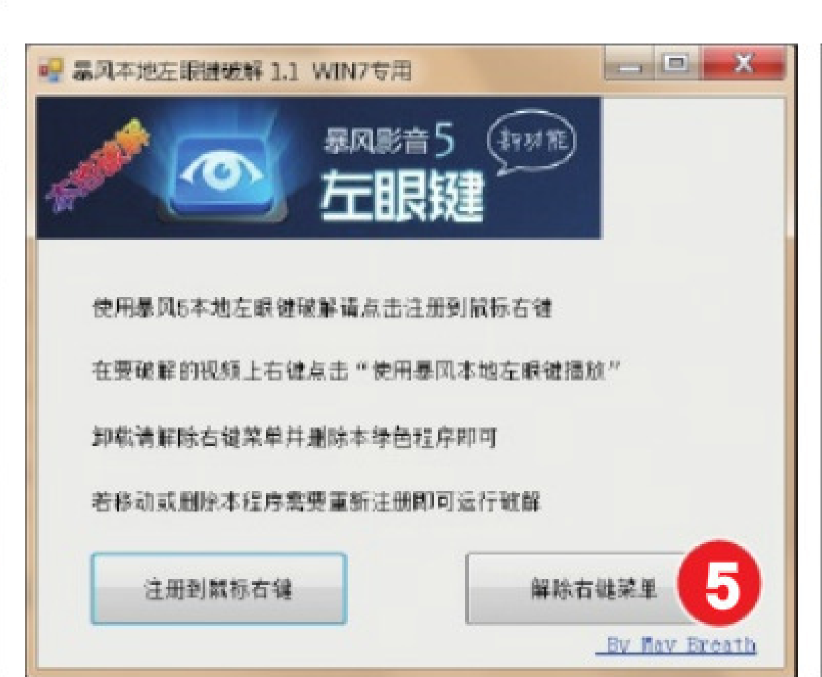
测到APU平台，则会在工具栏出现画质增强按钮，可进行全局画质增强、拆分画质增强以及对比画质增强，对视频播放进行一键优化（图3）。优化后的视频将更加清晰、平滑、炫丽，同时保证流畅的播放速度。不过暴风影音锐·加速版最大的问题是官方已经停止开发，随着时间流逝可能会产生视频兼容性的问题，那么最新版本的暴风影音对于APU有无优化作用呢？答案是肯定的。目前主打的“左眼键”画质优化功能完全使用OpenCL技术进行开发，可以同时利用CPU与GPU进行动态负载平衡，并且与Intel下一代的Sandy Bridge兼容。不妨看看暴风影音锐·加速版的技术说明（图4），显然两者是一脉相承的技术，区别只在于暴风影音锐·加速版加入的平台检测让APU平台独占，而“左眼键”功能可以在所有支持OpenCL的显卡上启用。目前“左眼键”功能还有一定限制，在播放本地视频时无法启用，不过用户只要使用破解补丁也可轻松实现（图5）。破解后使用右键点击要播放的本地视频，选择“使用暴风本地‘左眼键’播放”（图6）。播放器启动后左下角有个“左眼键”功能图标，点击后画面会拆分为左右两部分，左侧为“左眼键”优化过的画面，右侧是原始画面，效果显而易见（图7）。如果用户觉得优化过的画面产生了过多的噪点或者过于饱和导致色彩失真，可以调出“左眼键”设置菜单，将调节模式设置为“手动调节”，在清晰和噪点之间取得满意的平衡（图8）。



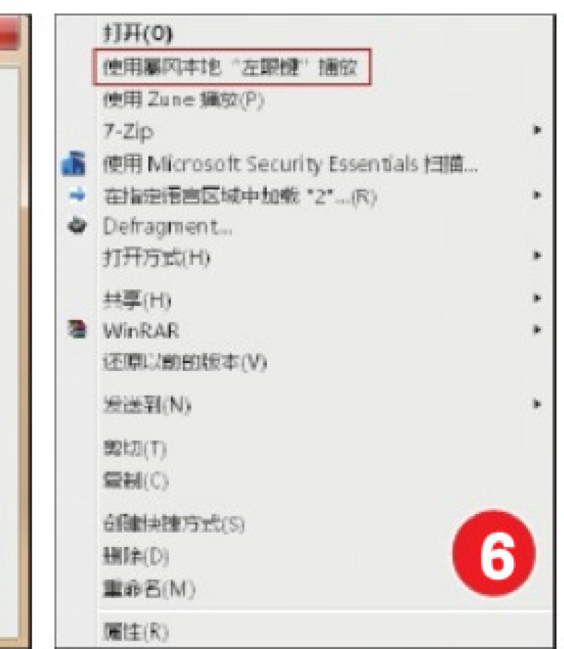
3



4



5



6


7



8

免费午餐，极速视频编码

APU平台附加的AMD APP（AMD Accelerated Parallel Processing）是针对旗下自家的GPU所推出的通用并行计算技术，“AMD Video Converter”便是基于此技术的视频转码软件，能够让GPU与CPU共同协作，一起完成以往仅有CPU参与的视频压缩任务，大大节约了压缩时间。打开APU VISION管理中心的基础视图，在“视频”选项中即可看到内置的AMD Video Converter（图9）。转码软件的界面比较简单，一次只能选择一个视频文件进行转码，而且支持源文件的格式比较少（下页图10），不过输出格式比较丰富，基本可以满足不同用户的需要（下页图11）。虽然该软件不足之处很多，但是编码速度确实非常快，充分显示了AMD APP技术的优越性，更重要的它完全免费。

另一方面，SNB平台附带的高速视频同步技术（Intel Quick Sync Video）的影响力更加惊人，以至于迅速成为了编码业内的领先者。考虑到Intel在市场的

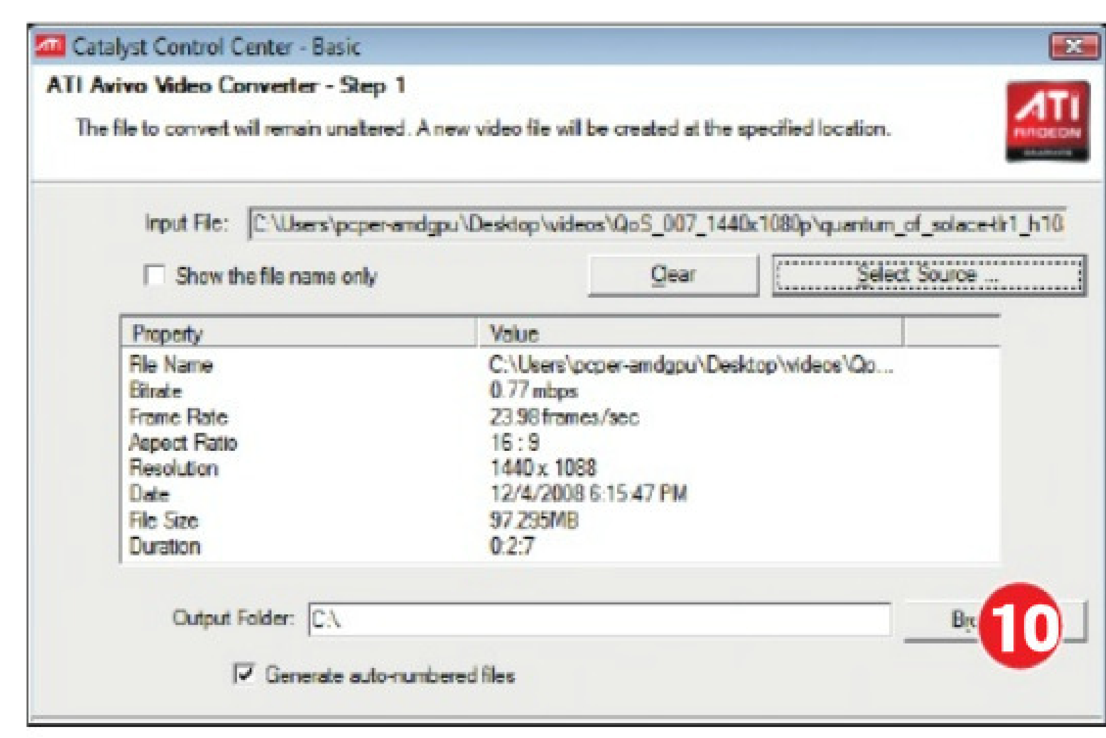


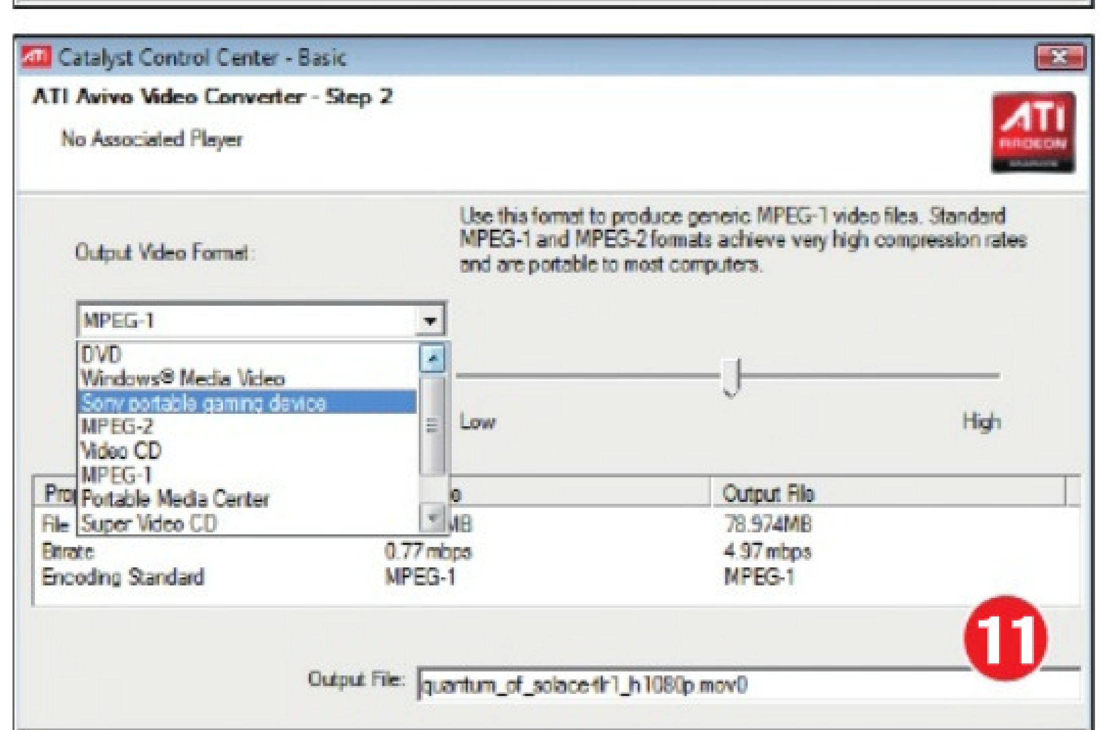
9

实际占有率，很显然Intel Quick Sync Video会很快成为主流编码技术，事实上已经有为数不少的第三方应用软件开始支持，例如国内用户非常熟悉的Mediacoder 2011版本。Intel Quick Sync Video需要Intel Media SDK的支持，由于Intel核芯显卡驱动附带的是2.0，因此推荐用户先更新到2012版本（下载地址：http://software.Intel.com/en-us/articles/vcsource-tools-media-sdk/）。Mediacoder 2011基本上能够支持网络上所有常见的视频格式，批量转换当然也没有问题。软件界面左下方切换到“视频”参数选项卡，可以根据需要调整转换后的视频码率、码率模式和格式等参数。点击“编码器”的下拉框选择“Intel Encoder”，此时右边会自动切换到Intel编码器设置界面，勾选下方的“启用Intel硬件加速”选项即可启用Intel Quick Sync Video技术（图12）。Intel编码器的设置工具允许高级用户针对音频、容器、画面等进行更复杂的参数设置（图13），一切完成之后点击“Start”按钮即可开始转换任务。Intel Quick Sync Video的实际转码速度非常惊人，远远超过CPU编码、NVIDIA的CUDA编码和AMD APP编码，SNB在视频编码领域体现出了超强的实力优势。

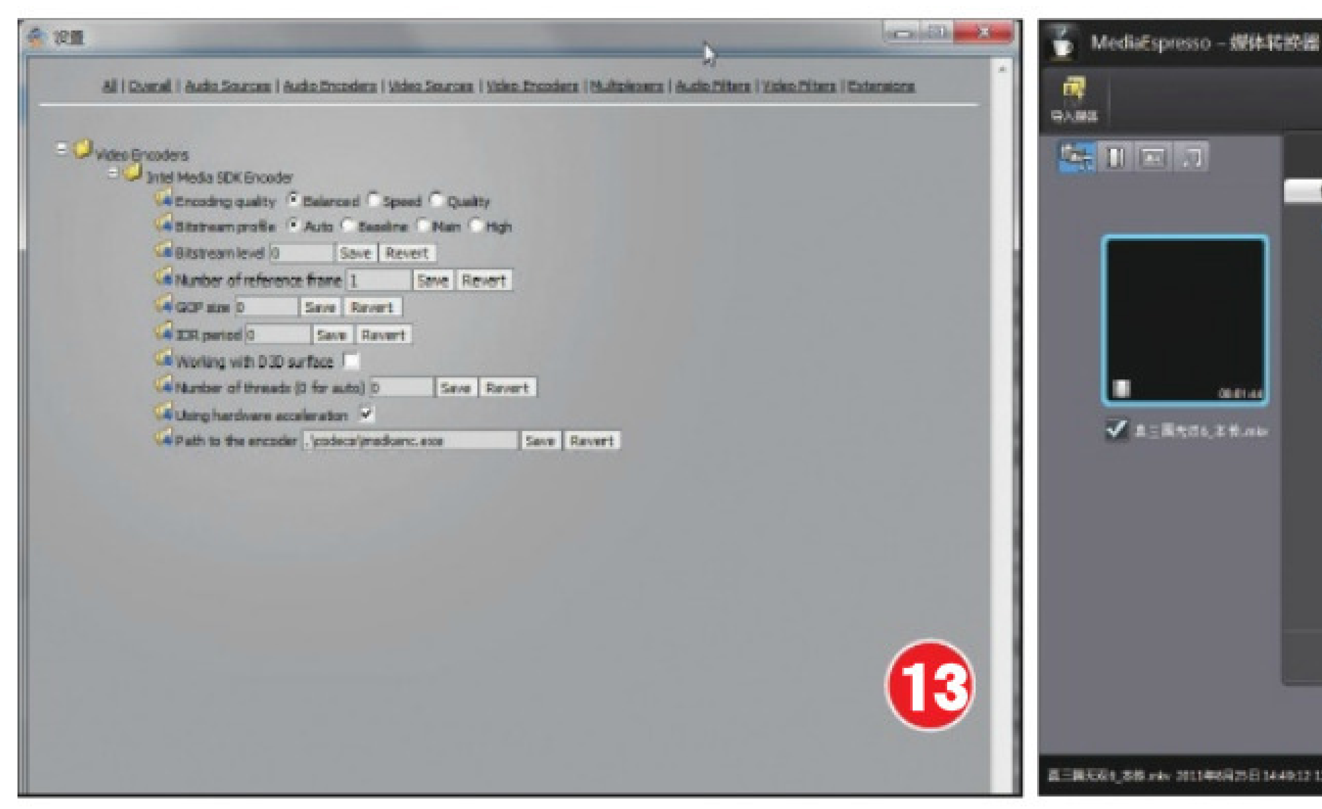
AMD Video Converter和Mediacoder 2011恰好是应用软件的两个极端，前者功能简单到堪称简陋，用户恐怕很难接受；Mediacoder 2011则面向专业级用户，普通用户看到那些复杂的参数设置也许会茫然失措，恐怕连输出正确的格式都很困难。有没有同时支持APU平台和SNB平台的简单实用的第三方应用软件呢？CyberLink MediaEspresso 6.5可能是你的最佳选择，软件同时支持NVIDIA CUDA、AMD APP和Intel Quick Sync Video三种硬件加速技术（图14）。

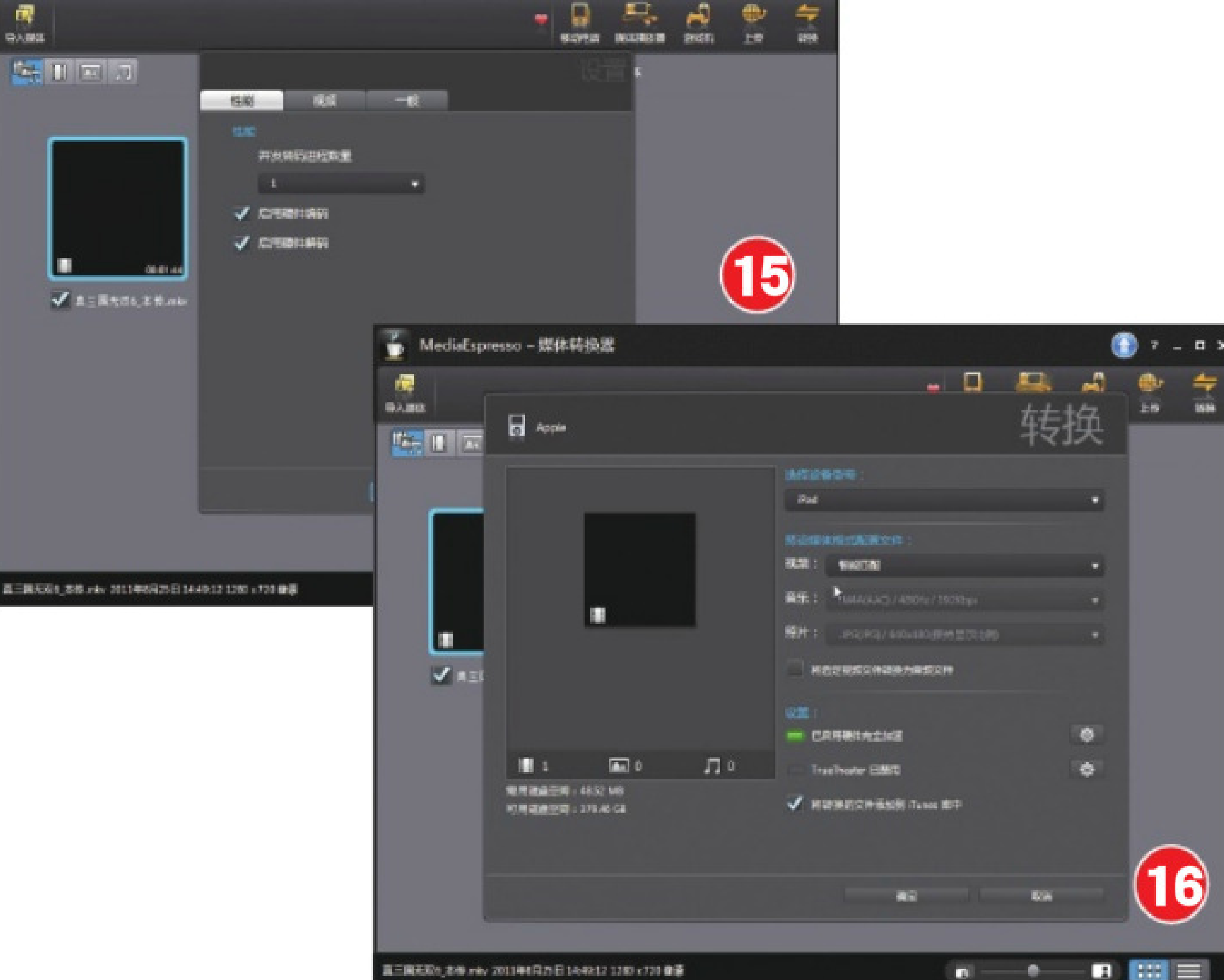
MediaEspresso首次启动时会自动检测用户的硬件设备，同时设置合适的性能参数，当然用户也可以调出设置面板确认已经勾选“启用硬件编码”和“启用硬件解码”，软件会根据用户平台自动选择正确的硬件加速技术（图15）。MediaEspresso比较人性化，它将输出格式按照播放设备分类，用户只需根据自身的情况选择，软件会自动匹配音、视频格式等一系列参数（图16），批量处理也毫无压力。当然MediaEspresso的优点同时也是缺点，那就是输出格式无法自由设定，与其他软件配合工作才是正确选择。













潜移默化，提高工作效率

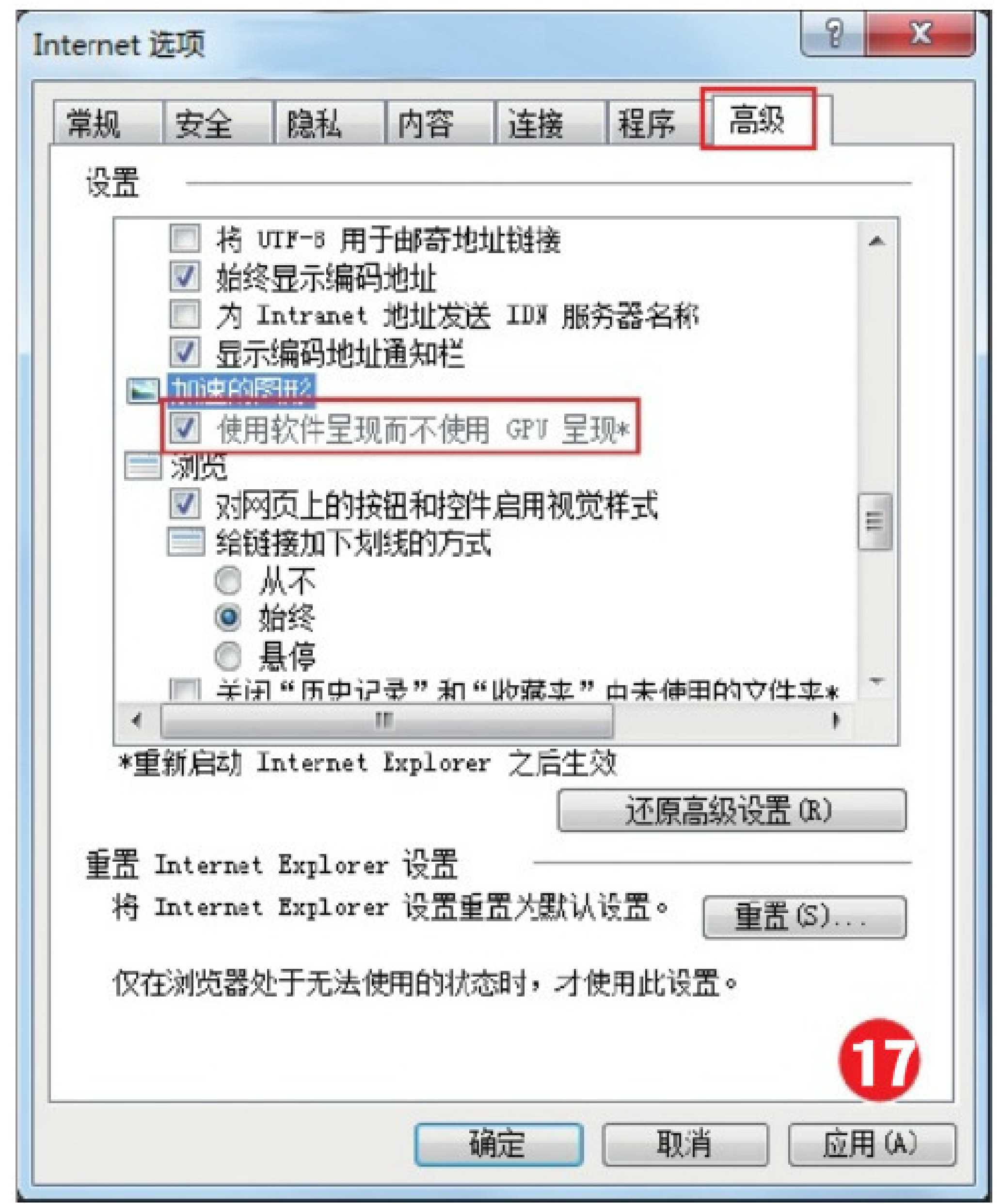
基于OpenCL和DirectCompute开发的应用软件目前越来越多，并且不再局限于视频图形处理，异构运算也开始全面融入到生产力软件，涵盖了用户应用的方方面面。这些生产力软件全面支持APU平台，基于DirectCompute开发的应用软件也同时支持SNB平台。

无论是APU还是SNB平台，使用IE内核浏览器的用户都应该升级到IE9，IE9浏览器的最大改进就是加入了GPU异构计算加速技术，全面提升网络浏览速度，在线高清视频和在线应用也更流畅、色彩更真实、图形更清晰。IE9的硬件加速当然是基于自家DirectCompute，因此也就同时支持APU和SNB平台。IE9的硬件加速功能是默认开启的，如果出现显示错误，也可以在Internet选项中将GPU加速关闭（**图17**）。大部分普通用户也许很难感受到硬件加速技术所带来的优势，但是随着HTML5的迅速普及，有无硬件加速技术的浏览体验就会完全不一样。使用IE9访问“IE Test Drive”网站（http://ie.microsoft.com/testdrive/），其中集成的上百种IE性能测试工具让用户方便地体验GPU加速效果，你一定会对硬件加速技术留下深刻的印象（**图18**）。

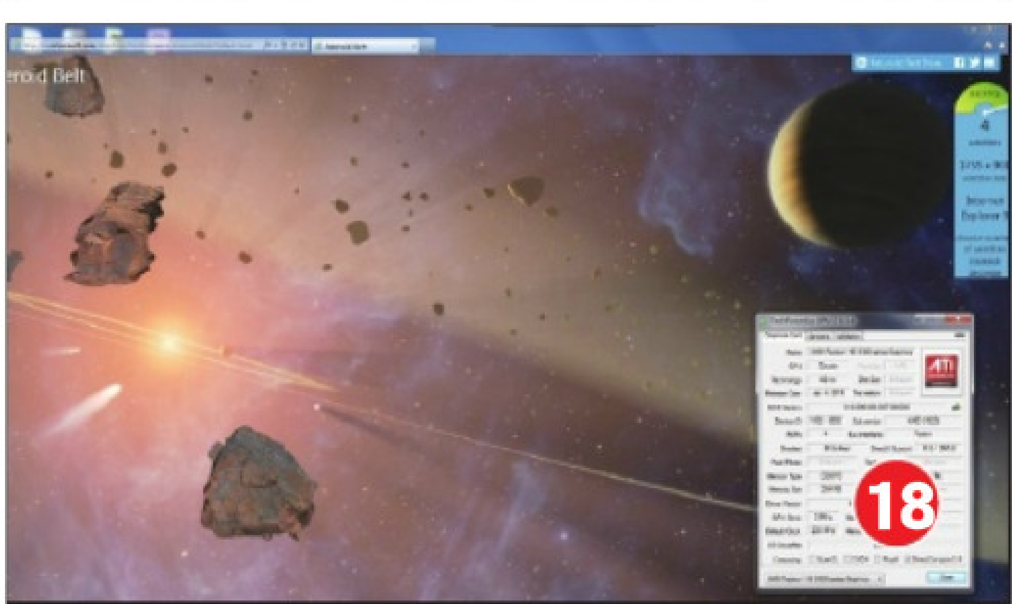
微软最重要的生产力软件Office 2010同样也加入了硬件加速技术，同时支持APU和SNB平台。也许你是第一次听说，在日常的办公使用过程中甚至也感觉不到，它被藏在“Word选项”中的高级选项卡，默认开启（**图19**）。Office 2010的各个组件中不少与图形相关的特性都支持GPU硬件加速，比如Excel 2010里的图表绘制、PowerPoint 2010里幻灯片的过渡效果等。用户可以观察在关闭和开启硬件加速时的CPU占用率，感受GPU加速带来的优势。

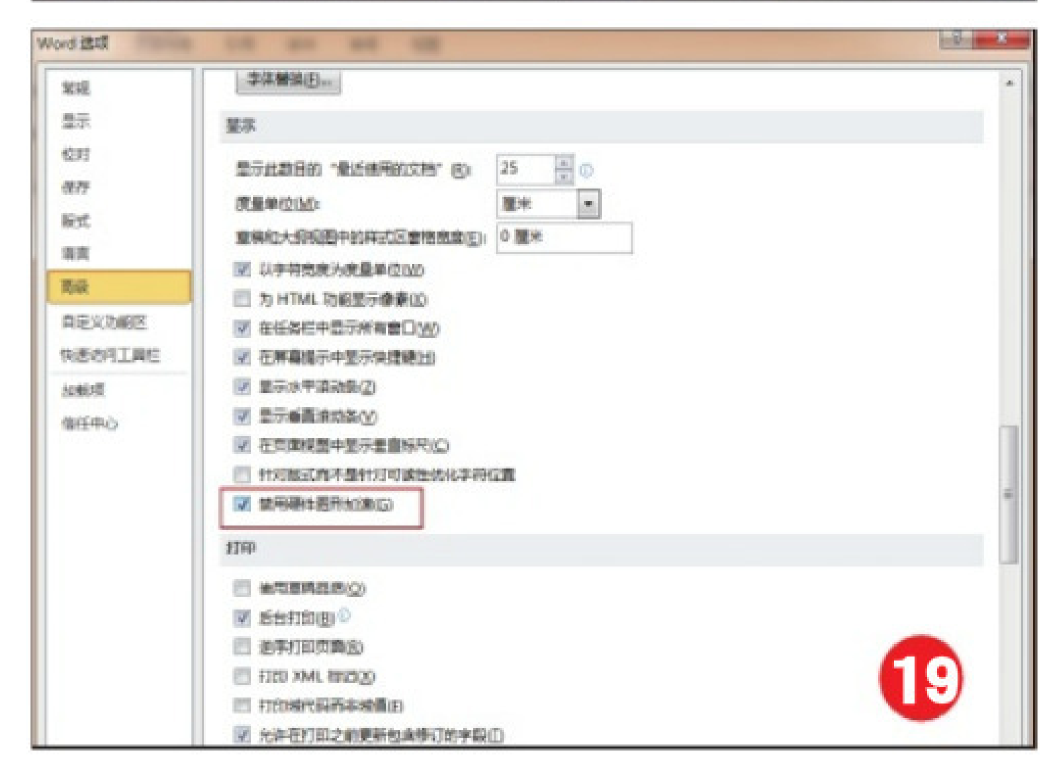
图形处理生产力软件Photoshop CS5 Extended最新特性包括支持GPU的加速技术，在“首选项”的“性能”选项卡中就包含此项功能，它会自动检测系统的显卡并且可以开启OpenGL绘图选项（**图20**）。很显然该软件的硬件加速支持APU平台但不支持SNB平台。点击“高级设置”打开硬件加速级别调节界面，其中分为基本、正常和高级3档，按照占用GPU硬件绘图资源功能多寡来设定，高级模式的GPU加速速度是最快的，当然出现图形显示错误的可能性也比较大（**图21**）。Photoshop CS5 Extended的硬件加速并不只是带来处理速度的提升，如果关闭了它也就意味着关闭了某些相应的软件处理功能，例如图片旋转。当选择旋转工具时，软件就会提示没有开启OpenGL加速。

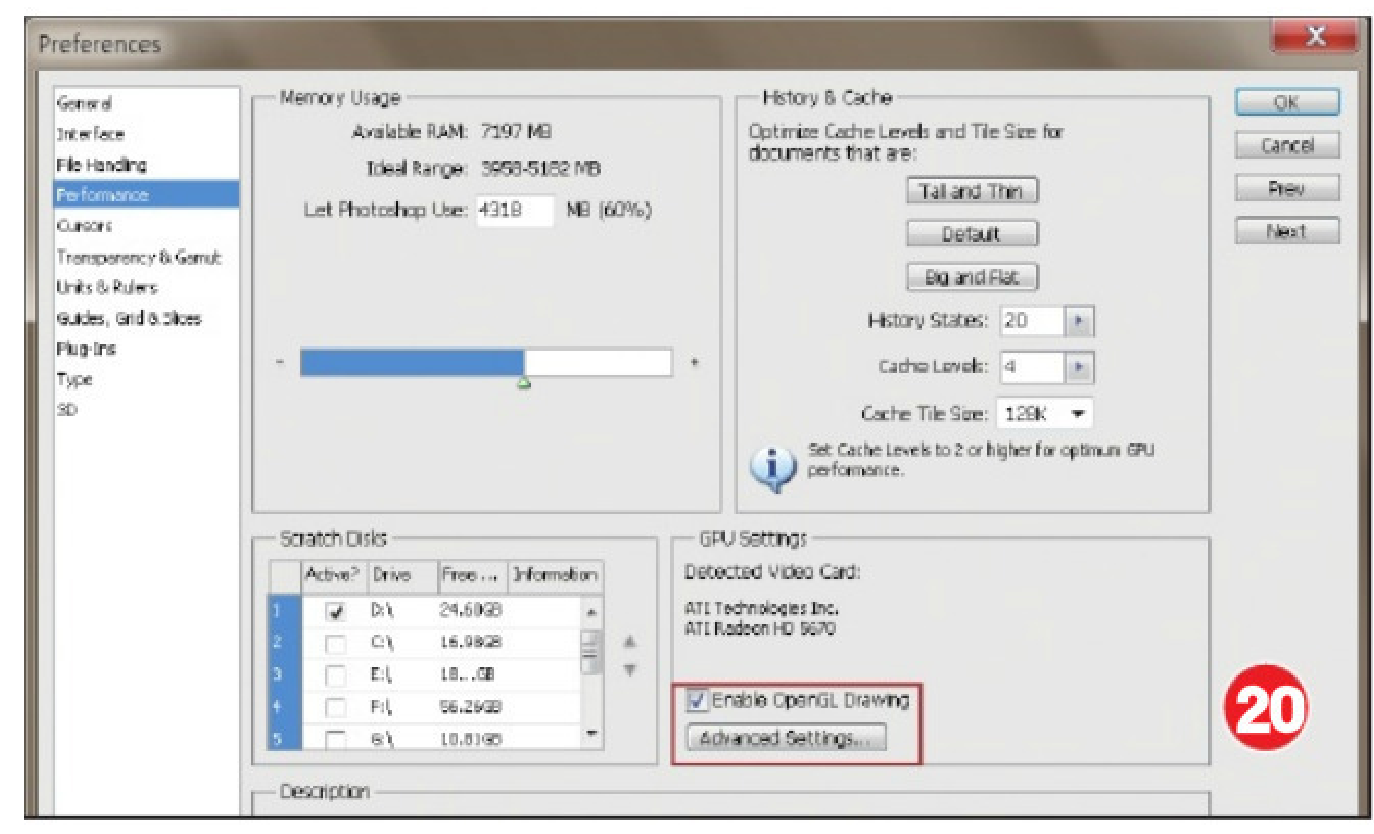
在视频编码领域中领先的SNB平台依靠的是全新专业的媒体编码单元，而并非是通过GPU通用计算技术，因此APU平台虽然在处理编码速度上比较落后，却拥有更广泛的软件支持，例如CyberLink PowerDirector。这些生产力软件的硬件加速技术都是基于OpenCL开



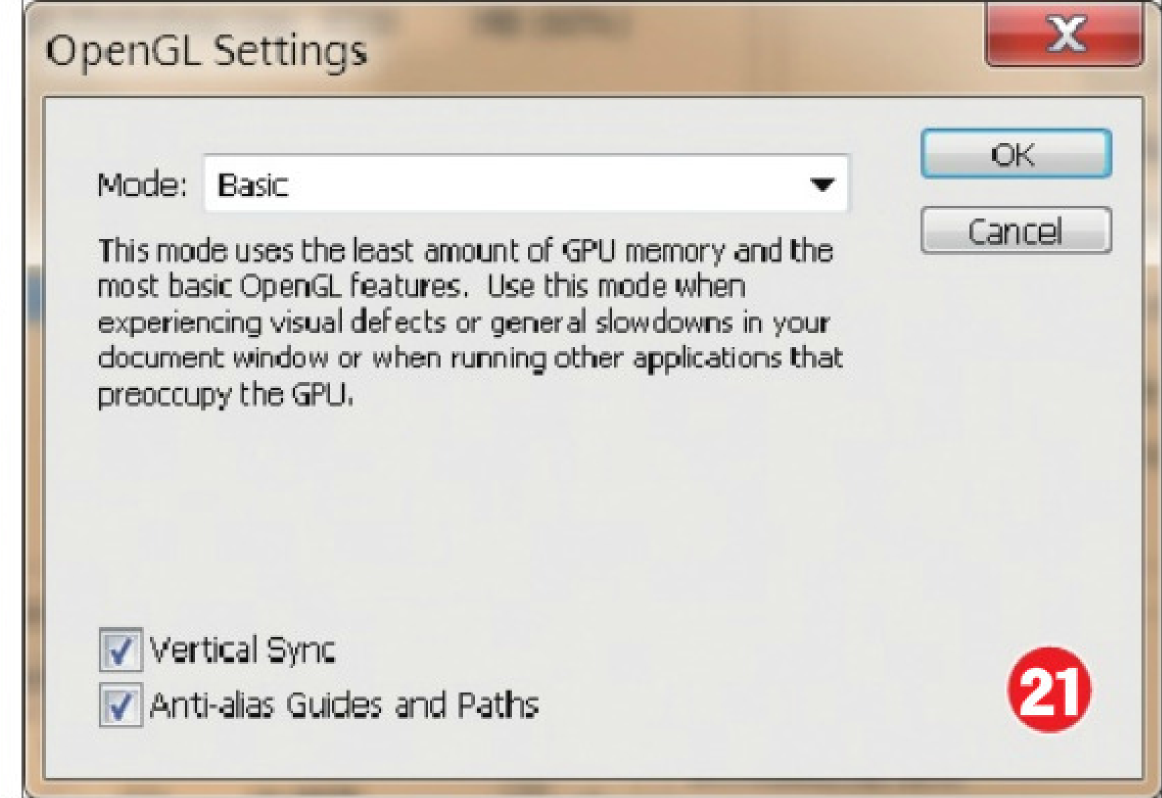
17


18


19



20



21

发（图22），而SNB平台却几乎找不到支持的视频编辑软件，这就是APU平台的优化软件远远超过SNB平台的根本原因，也是Intel闭口不提异构计算的缘由。不过这并不代表Intel不重视异构计算，事实上即将到来的下一代酷睿处理器Ivy Bridge平台会完善支持DX11技术以及OpenCL 1.1，将成为真正的异构计算加速处理器。此外显卡巨头NVIDIA的产品除了自家私有的标准CUDA，同样也会全面支持DX11以及OpenCL 1.1，异构计算的加速处理器有着显而易见的光明未来。



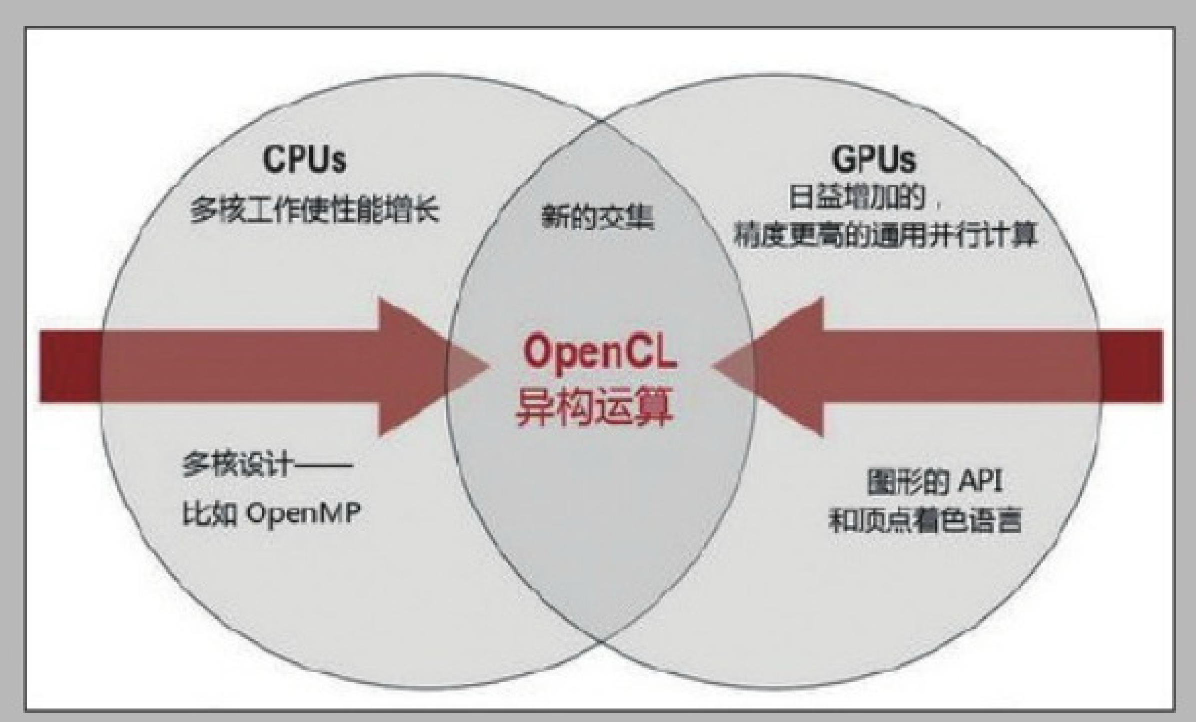
异构计算

对于同构计算大多数人也许都并不陌生，很多服务器很早就可以让多个CPU进行并行计算，在桌面CPU进入多核时代以后，并行计算逐渐被人们所了解。从程序和算法设计的角度来看，并行计算可分为数据并行和任务并行，抛开这些生涩的专业术语，其含义就是将大的计算任务拆分为若干小的计算任务，然后让多个处理器核心同时处理这些小任务。目前业界最为普及的并行计算规范是OpenMP（Open Multi-Processing）（右图），它用于共享内存并行系统的多线程程序。但是OpenMP不能在非共享内存系统（如计算机集群）上使用，如果想将不同架构的处理器、计算机联合起来协同工作，那么就需要借助异构计算技术，例如桌面用户最常见的将CPU单元和GPU单元联合进行计算。



OpenMP降低了并行编程的难度和复杂度，这样程序员可以把更多的精力投入到算法本身，而非其具体实现细节

同样的异构计算技术也需要一套规范来沟通不同的处理器单元，也就是异构计算的API。目前主流的API有两种，一种是以苹果的提案为基础创立的OpenCL行业标准，有些类似于另外两个开放的工业标准OpenGL和OpenAL，它们分别用于三维图形和计算机音频方面，而OpenCL扩展了GPU用于图形生成之外的能力（上图）。OpenCL由非盈利性技术组织Khronos Group掌管，大部分相关的业界重量级厂商都加入了OpenCL工作组，如3Dlabs、AMD、苹果、ARM、Codeplay、爱立信、飞思卡尔、Graphic Remedy、IBM、Imagination Technologies、Intel、诺基亚、NVIDIA、摩托罗拉、QNX、高通、三星、Seaweed、德州仪器和瑞典Ume大学等等。唯一缺席的微软正是另一个主流异构计算API——DirectCompute的主导者，由于DirectCompute是Microsoft DirectX的一部分，加上同样是开放标准，因此市场中的实际地位并不逊色于OpenCL。DirectCompute最初在DirectX 11中得以实现，但支持DX10的GPU可以利用此API的一个子集进行通用计算，而支持DX11的GPU则可以使用完整的DirectCompute功能（下图）。

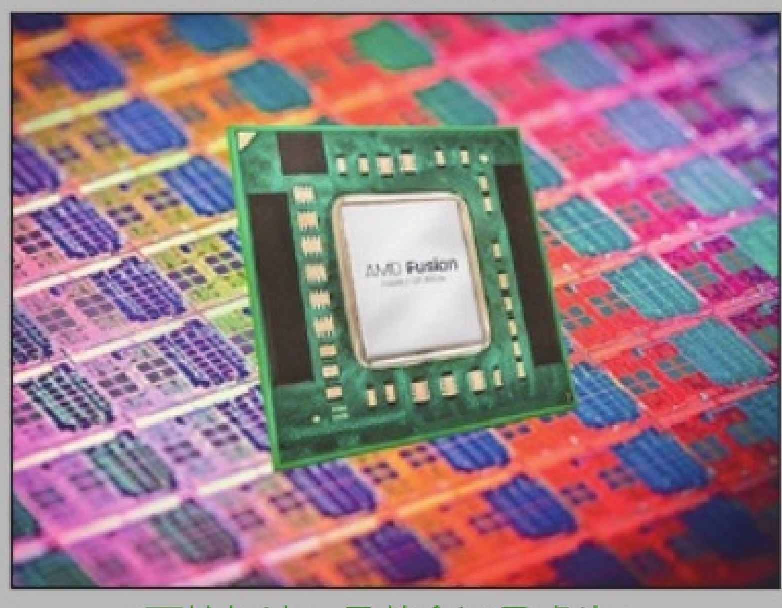


CPU与GPU协作进行异构计算示意图（基于OpenCL）。得益于真融合架构，APU将CPU和GPU融合在同一个芯片上，通过分享系统总线、内存寻址空间等，使芯片之间的数据传输速度得到有效的提升

APU的英文全称是“Accelerated Processing Units”，AMD的官方中文名称也是直译的“加速处理器”，强调了APU并非传统的处理器概念，而是实现内部CPU单元和GPU单元共同完成运算任务。AMD甚至为APU的这个加速功能起了个响亮的口号——百核加速（右图），意思就是可以利用APU内建的数百个GPU处理核心和CPU的4个核心进行协同加速计算，从而达到运算性能大幅提升的目的。CPU和GPU实际上是不同架构设计的处理单元，要实现两者共同协作效率最大化就要借助异构计算技术。SNB与APU的最关键的区别并非性能差距，而是APU能够完善支持异构计算的开放工业标准OpenCL，以及市场上占据领先地位的DirectCompute标准，而SNB却仅仅只能支持DirectCompute的一个很小的子集，换句话说大部分采用GPU加速的应用软件APU基本都支持，SNB则要根据应用软件使用的异构计算API标准而定。P



Win7中增添的最重要的一个组成部分就是针对GPU支持的运算应用程序的DirectCompute API。这种API使用户可以享受非凡的视觉和互动体验，比如高质量视频、照片等娱乐方式、方便快速与设备互动、反应更快更灵敏的电脑、逼真的游戏效果等



百核加速，是革命还是噱头？

同归——新一代主流处理器引发的PC变革



■北京 墨汁做寿
辽宁 小白

无论是AMD的融聚还是Intel的融合产品，尽管理念有所不同，但在物理架构上都表现出了一致性，也为电脑的发展指出了同一条道路。由于芯片的整合及效率的提升，特别是总功耗的降低，使得一款可用的基本配置电脑中，主板的结构进一步简化，整体功耗降低，周边配置更加灵活，所需空间也因此更小，而整体性能却有一定的增长。因此厂商们突然发现，一些当年需要精心设计或必须以高昂生产成本换取的产品，突然间变得轻而易举即可完成了，例如更小的台式机、更轻薄的笔记本，甚至是单手即可握持操作的平板电脑等。

一、移动平台，融合的典范

新一代主流处理器的架构升级不仅针对CPU部分，还包括3D处理能力的集成和之前已经进入处理器的内存控制功能、融入芯片组的显示与音频输出控制功能等，一系列的整合使整机结构出现了前所未有的简化。在笔记本电脑中，原本需要嵌在主板上，功耗和发热巨大的独立显示芯片或集成芯片组也都不见了。更高的集成度、更低的散热需求、更少的耗电量，使板卡体积、散热体积、电池体积都可以做得更小，这对强调移动能力的笔记本电脑意味着什么，完全不需要笔者解释。



如光驱大小的整套系统

AMD的APU和Intel的Sandy Bridge平台，都在第一时间推出了移动产品，移动版APU甚至比台式机型号问世早了接近半年的时间。APU推出的同时，AMD就提出了针对这一平台的概念——APU高清小本和超轻薄本，这是一种以上网本的体积甚至价格，提供性能接近对手轻薄本的产品。我们常见的轻薄笔记本采用主流架构、但价格昂贵的超低功耗处理器，其性能高于凌动平台上网本，不过比主流移动处理器差不少。

1.APU超轻薄本

理论上讲，首批APU处理器中的E和C系列完全可以成为传统轻薄笔记本和上网本的对手，但由于AMD对厂商采取较为“放纵”的态度，所以默认了大量厂商直接借助原有的模具生产C和E系列APU笔记本，造成目前超轻薄本在市场中并不多见。由于Intel迅速以新概念产品对这一市场进行补救，超轻薄本很可能会成为较为短命的概念，好在AMD下一代轻薄型移动平台概念已经呼之欲出。

超轻薄本产品尽管比较少见，但并非不存在，其中也不乏相当不错的产品。在这里不考虑使用C系列产品，即定位接近上网本的“高清小本”产品，因为考虑到NVIDIA离子平台的存在，希望获得较好视频能力的用户，只要选择它搭配Atom处理器即可。采用AMD C系列处理器的高清小本与采用离子平台的上网本相比，性能、功能，甚至价格差距都不够明显。

a.微星X370

参考价格：3699元

这是一款采用E-450/350处理器的13英寸轻薄型产品，其1.4kg的重量相当惊人，已达到目前超极本的水平。其厚度接近23mm，虽然也符合超极本小于厚度1英寸（25.4mm）的要求，但与目前大多数超极本相比还是稍厚一些，这也许是为了容纳同尺寸产品中很少见的8芯电池，以保证其达到10小时的待机时间。



微星X370

由于体积略大，所以它也得以配置较齐全的接口，如有线网络、HDMI+VGA双视频输出等，另外搭载蓝牙、500GB以上容量硬盘等配置也使其性价比相当出色。

b.三星305U1A-A04

参考价格：3050元

采用11.6英寸屏幕的三星305U1A-A04重量仅有1.2kg，但采用了包括E-450在内的主流配置，性能当然非上网本可比，但价格与上网本却很相近，拥有很高的性价比。


三星305U1A-A04

其厚度仍然是软肋，最厚的地方达到27.5mm，不过这也带来了相对充裕的散热及扩展接口空间，提供了3个USB接口及VGA、HDMI双视频接口。

2.Intel超极本

尽管AMD的超轻薄本发展不太顺利，但Intel在推广Sandy Bridge平台的时候，也逐渐发现其融合平台的相似能力，由此提出了超极本的概念。有趣的是，其重量、厚度、待机时间等要求与AMD APU发布时对超轻薄本的规划非常相似。与AMD不同，Intel的强大影响力使得超极本经过一年的酝酿后，在2012年的CES展会上出现了井喷式的爆发，几乎所有笔记本品牌都推出了相应产品，2012年内上市的型号从2011年的五六个，猛增至75个甚至更多。

超极本的定位是对电脑性能，特别是游戏性能要求不高的用户，Sandy Bridge的处理器性能当然是不容小觑，日常应用，甚至一些专业计算都毫无问题。而新一代核芯显卡已可进行全高清视频解码和运行初级3D游戏，已拥有一定的娱乐能力。另外Intel在帮助厂商进行设计的同时，特别强调了外形的美观，这正符合了相应需求的用户对笔记本的喜好。

Intel的超极本尽管也是一种易用且长续航的超轻薄本，但配置却更高端，例如广泛采用SSD硬盘、主流架构无简化的处理器、大容量内存、全金属壳体等。高配置自然导致价格的高昂，2011年内和2012年初推出的超极本产品全部在1000美元（约合6300元人民币）以上，主流价位甚至在9000～10000元。


超极本不仅简约轻薄，而且外形漂亮

为什么在笔记本电脑平均价格持续走低的今天，符合潮流的AMD超轻薄本在厂商支持度上竟然输给了Intel超极本？笔者只能认为是厂商对目前的低利润市场很不满意，更愿意接受高利润率的产品。这种判断虽然让人对厂商缺乏“道德的血液”有些失望，但也说明超极本价格应该还有降低的余地，希望AMD新的超轻薄平台推出后，能给这一市场的价格竞争提供足够动力吧。

3.其他笔记本

由于超极本的布局将在2012年第一季度后正式展开，目前上市的几款产品已经做过较多介绍，这里就不再赘述。其实Sandy Bridg的架构，还为我们提供了很多出色的移动体验，尤其集中在图像处理能力方面，例如更实用的显卡切换功能和无线显示技术、更强的输出能力等。

a.联想Y470N

参考价格：5500～5900元

作为一款经典的娱乐本产品，联想Y470以其出色的性价比获得了市场认可，而且其功能相当全面，包括了WiDi 2.0无线全高清视频输出和HDMI 1.4接口视频输出能力。GeForce GT 550M级别的移动独立显卡，在笔记本的屏幕分辨率下，可提供相当不错的3D游戏性能；而切换至核芯显卡，则可获得更长的续航时



联想Y470N



苹果MacBook Air

间和强大的视频转码能力，拓展了游戏影音本的应用能力。

b.苹果MacBook Air

在优秀的核芯显卡支持下，苹果的超轻薄笔记本放弃了独立显卡，在两个尺寸的产品中都直接使用核芯显卡，使结构更简单，功耗更低。而且这一系列选择的平台从酷睿2直接跃升至Sandy Bridge，应该算是对Intel第一代智能酷睿的“胶水融合”投出的不信任票吧。

二、台式机，更轻更薄也是方向

在台式机的发展过程中，瘦身和精简也是方向之一，从瘦客户机、NetPC，到HTPC、一体机，各式产品纷纷登场，但除了少量型号外，大都以失败告终，难道台式机就永远是傻大黑粗的模样吗？答案是否定的，因为随着个人电脑越来越追求应用能力而非绝对性能，一体机以其占地小、家居化、低功耗等特点，在桌面系统中占据的比例，正在大幅上升。与台式机增长率的低迷相比，一体机市场一直保持着两位数的年增长率。

随着消费者认可程度的提升和销量的增长，一体机的种类也逐渐丰富，从初期的面向办公与小空间应用的低端电脑，到现在高性能型、触控型、影音娱乐型、超薄型，甚至是DIY型。其中如影音娱乐型、超薄型及DIY型等，都是非常适合新一代处理器发展的平台，反过来，它们也正是在新型处理器的架构推动下发展起来的产品。

在APU与Sandy Bridge平台架构支持下，一款拥有不错3D游戏性能和视频能力的台式机的主板上可能完全不会竖立任何独立板卡，成为接近平面的结构，是天然适合一体机的构造。由于主板的简化，一体机的设计获得了更高的自由度，轻薄型等一体机也摆脱了必须采用移动平台的高成本方案，性能甚至还有了直接的提升。更有趣的是，由于可轻易构建一个平面化，且功能全面、性能不错的平台，长城等厂商还推出了可DIY或升级组件的一体机。

同样，由于高度整合的特点，主板不仅变“平”了，而且变小了，希望机身和机箱分离或仅需要主机（如HTPC）的用户，也可以很轻易地搭建一个小型系统来满足需求。

新一代主流处理器架构让台式机同样少了发热、低了噪声、减了成本、美了外形，与之前主流台式机的分野更加明显，越来越体现出了优势。

a、联想IdeaCentre B520-飚速型

参考价格：6399元

这是一款游戏性能不错的一体机，Intel酷睿i3-2100处理器能够提供不错的性能，NVIDIA GeForce GT 555M尽管是移动显示芯片，3D性能远超核芯显卡，可玩更多的3D游戏。尽管价格并不便宜，但大尺寸面板和较高的性能使其性价比还算不错。

b、长城P800-Nw

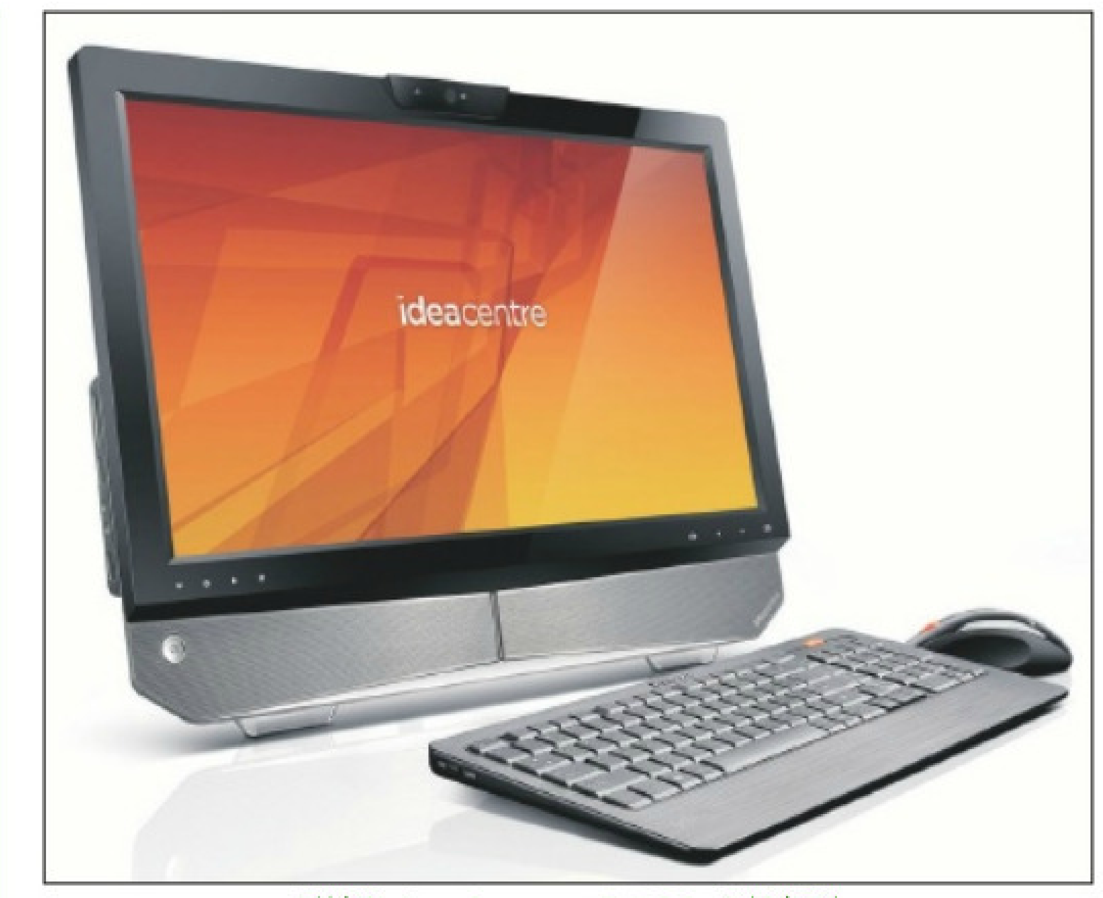
参考价格：1999元

这款产品实际上被长城归入显示器序列，在显示器后方留有一个扁平的机箱，已安装了电源和笔记本光驱，可容纳Micro ATX规格主板，当然对主板结构和散热器高度有一定限制，更不可能安装显卡。

c、联想C21Tr-触摸型

参考价格：3900元

随着各种智能设备的流行，触控已是大家非常熟悉又喜爱的操控方式，Windows 7已经开始支持这一操控方式，联想C21Tr-触摸型是一款采用这一触控方式的高性价比产品。它采用AMD E350处理器，性能虽不算强大，但对于一般家庭应用和影音娱乐也足够了。



联想IdeaCentre B520-飚速型

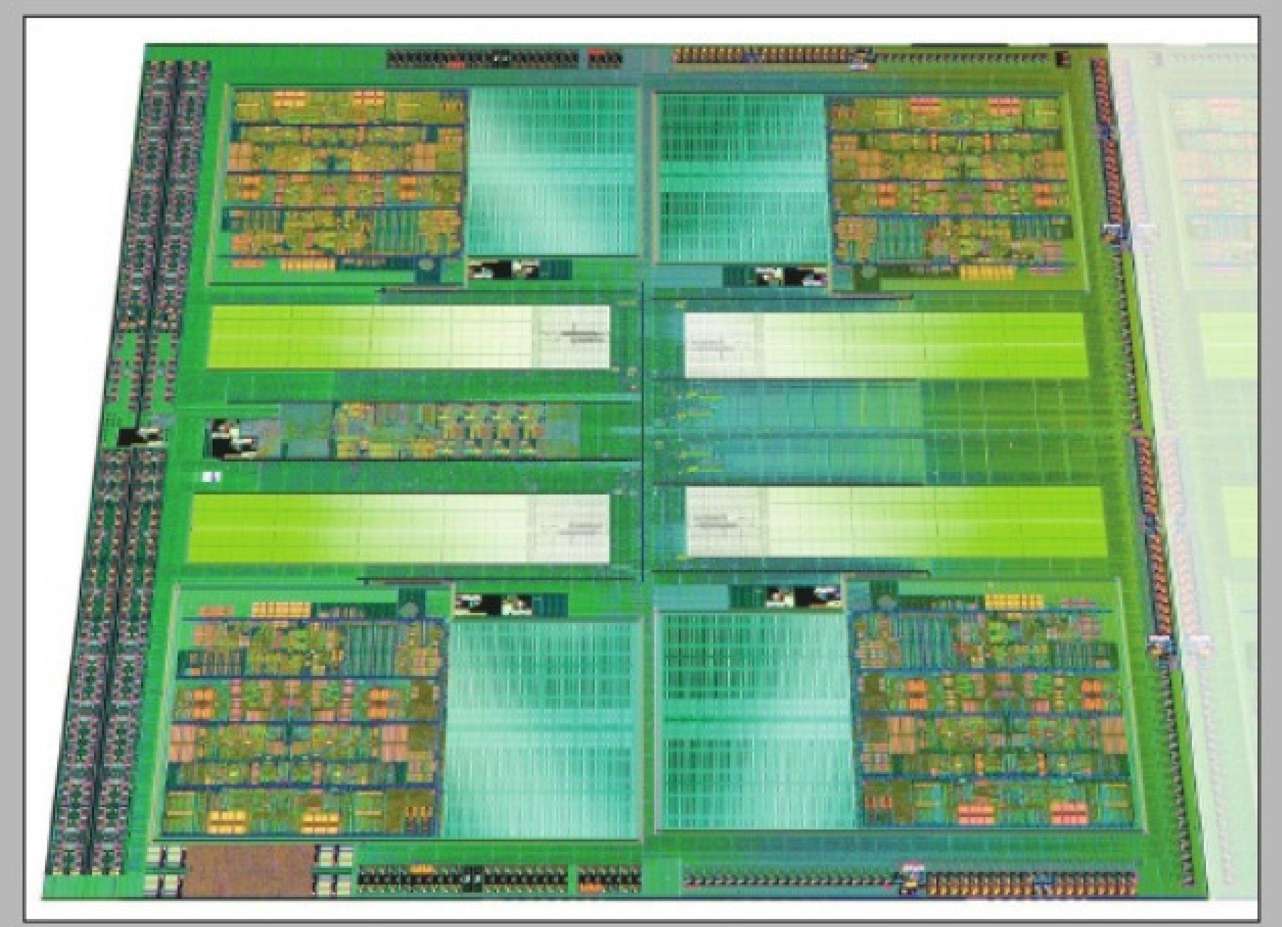

长城P800-Nw



联想C21Tr-触摸型

除了在主流处理器中集成显示能力外，AMD和Intel不约而同地选择了在高端产品中暂不集成显示单元，即AMD的FX处理器和Intel的至尊版酷睿i7处理器。其实从定位和架构上看，两款产品也同样有非常大的区别。

Intel处理器持续的架构升级，使其拥有非常出色的性能和效率，高端产品只需要简单提升频率、增加缓存、加强内存控制能力等传统方式即可。这款产品的相关参数、性能、功能可参考本刊1月上旬刊新品评测中的相关内容。

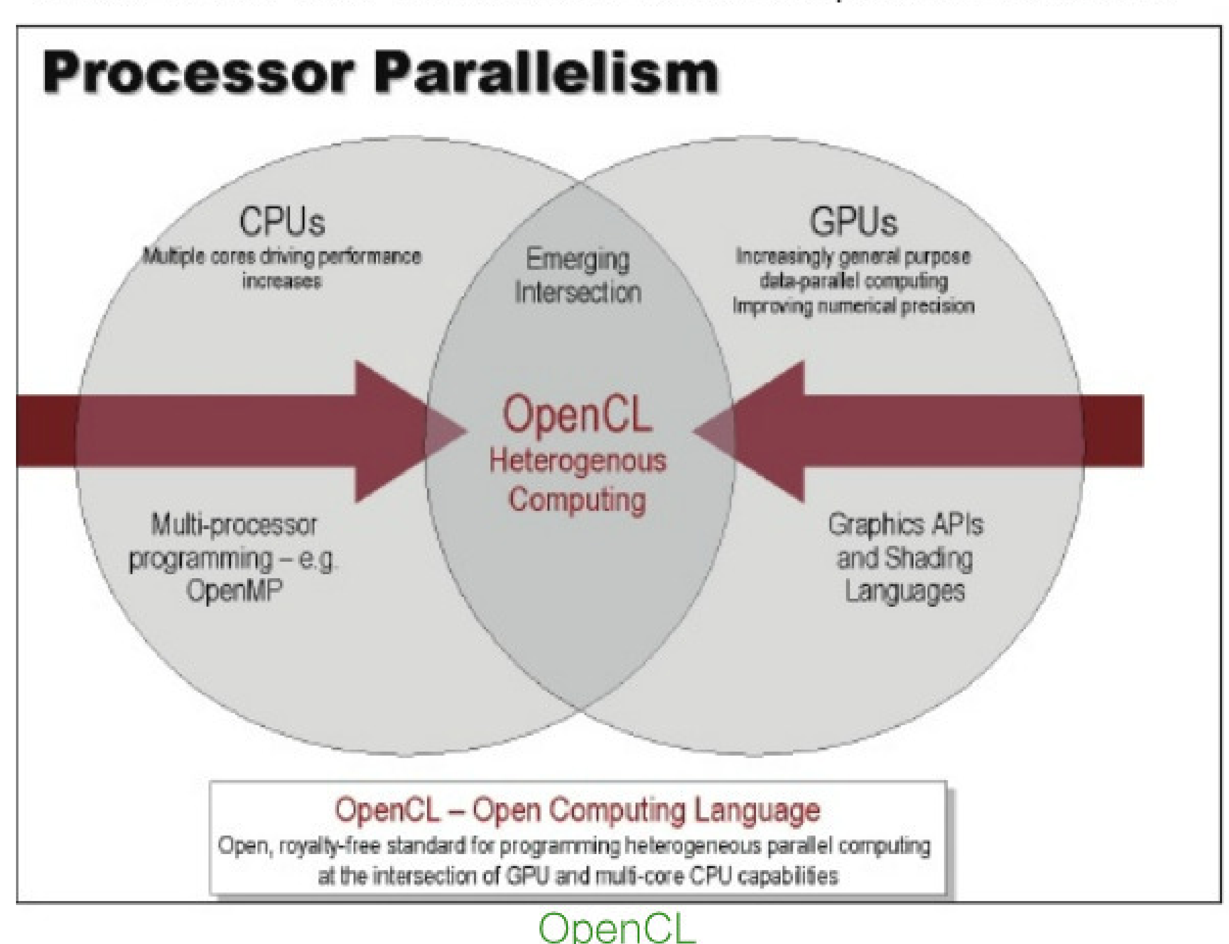

FX处理器采用模块化的设计

AMD公司则受限于架构的相对陈旧，急需更新，所以推出了一款以核心数量取胜的产品，但AMD目前的关注力更多地放在融聚结构上，所以FX处理器配置有些失衡，浮点运算能力不佳也是很容易理解的，因为它很可能是下一代APU处理器的核心。FX处理器采用更加模块化的设计，不仅更容易通过屏蔽模块来获得6核心、4核心产品，而且也可用来增加显示单元，不过其8核心产品面积已达319平方毫米，再塞入一个显示核心的话，芯片复杂度、制造难度、成品率、原料成本等都会有很大提高，似乎很难保持AMD的高性价比优势，目前还不知道它会如何解决这一问题。

三、AMD与Intel的未来融聚/融合处理器

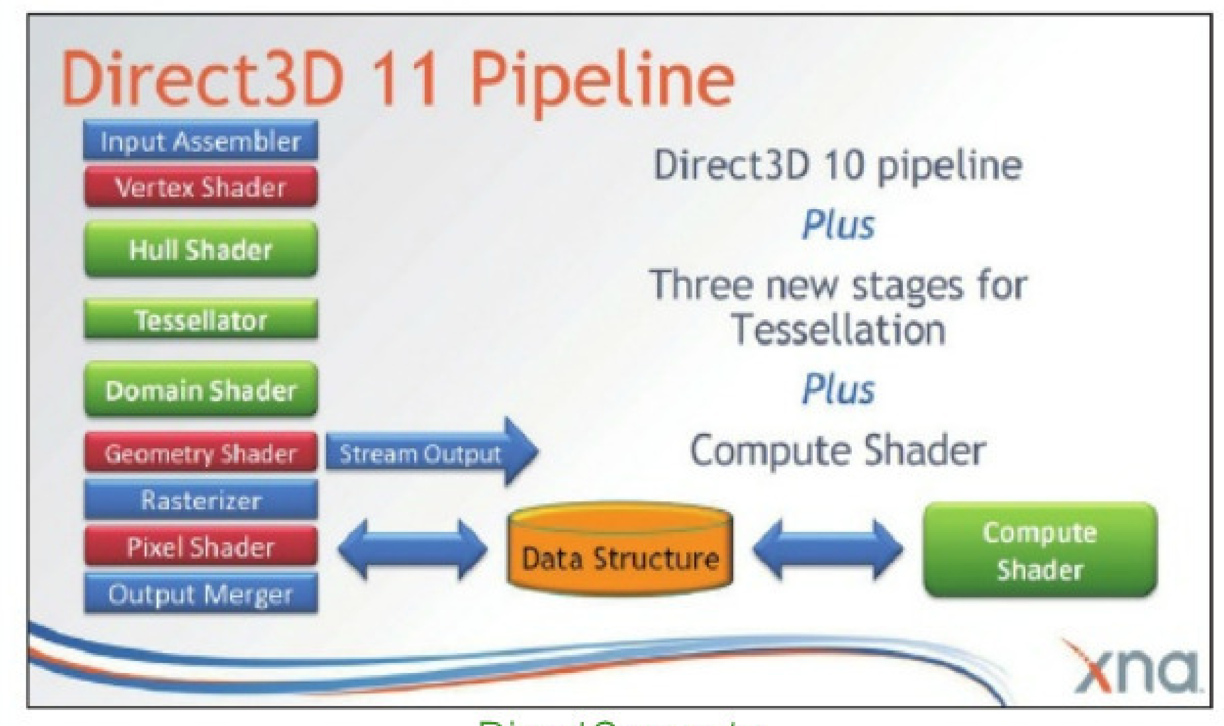
概括近年来桌面CPU、GPU的发展特点就是：CPU不断提高效能比，GPU走向通用计算，CPU+GPU的异构计算逐渐得到了消费者的关注。我们知道，CPU擅长处理复杂的序列代码，比如指令调度、循环、分支、逻辑判断，而GPU擅长并行计算，即要求指令简单重复。在应用日趋复杂的大趋势下，GPU和CPU协同工作，将有可能使PC变得更高效，推动行业发展。业界普遍认可异构计算，苹果主导的OpenCL（Open Computing Language，开放运算语言），以及微软领导下的DirectCompute都在软件方面提供了大力支持。

OpenCL最早由苹果公司于2008年6月的WWDC大会上提出，旨在提供一个通用的开放API开发GPU通用计算软件。随后Khronos Group宣布成立GPU通用计算开放行业标准工作组，以苹果的提案为基础创立OpenCL行业规范。



OpenCL

DirectCompute是微软DirectX的重要组成部分，DirectX 10/10.1中集成DirectCompute 4.0/4.1，相当于DirectX 11中的DirectCompute 5.0的子集。在测试阶段，微软将DirectX 11中包含的GPU通用计算称为Compute Shader或DirectX Compute，在正式版本中改名为DirectCompute。

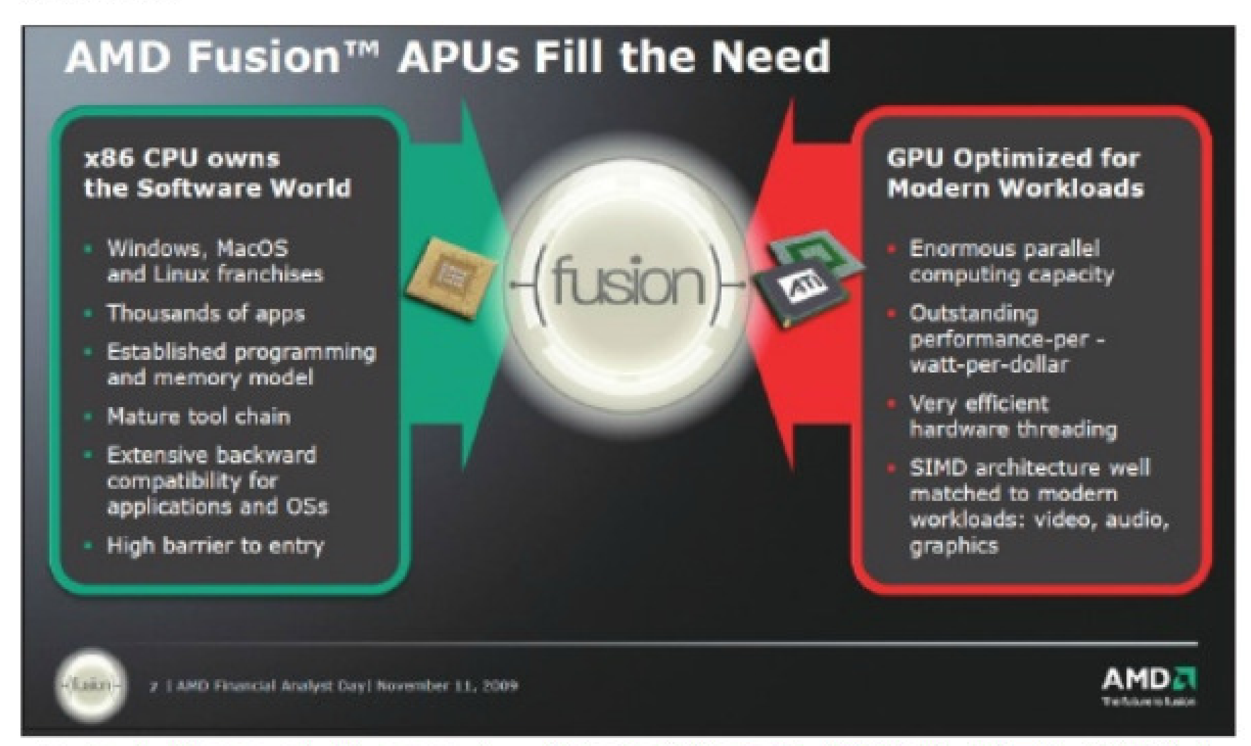


DirectCompute

拥有了成熟的标准后，程序员就也就有了可操作CPU+GPU协同工作的工具，未来几年内，我们必会看到越来越多可以支持异构计算的应用出现，尤其是在游戏、娱乐、科研领域前景广阔。

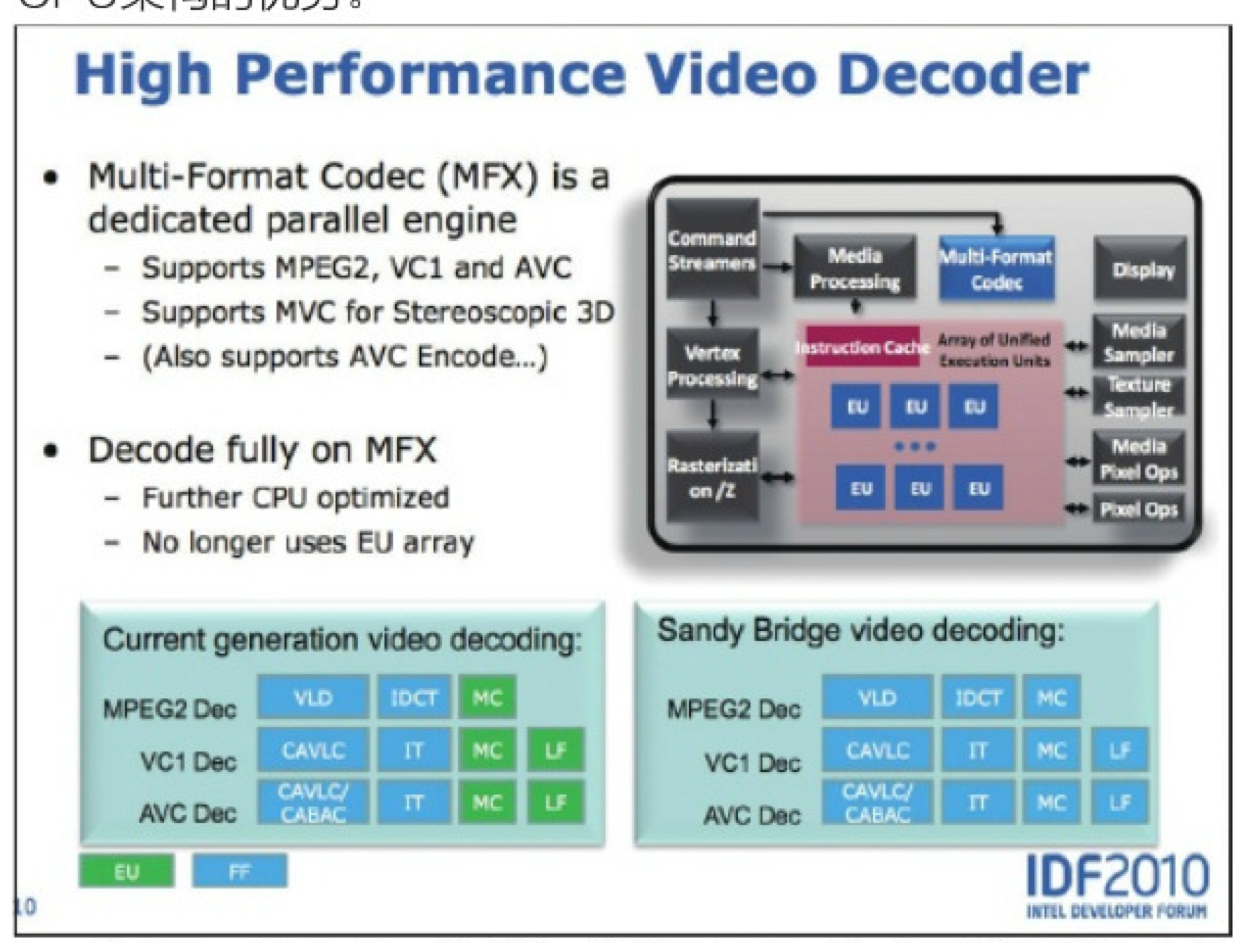
认可异构计算的前提下，当我们再来推测AMD、Intel对未来的布局时就会觉得比较有趣了。AMD一直是异构计算的倡导者，当初硬生生地“吃掉”了ATI，就是为了获得相关技术对未来提前布局。AMD认识到与Intel单纯比拼CPU性能讨不到便宜，所以才另辟蹊径推广“3A”平台，卧薪尝胆研发Fusion APU。现在他们终于看到了曙光，把CPU、GPU整合到了一块芯片上，这种整合AMD称为“融聚”。它不仅仅是为了减小功耗、降低成本简单地集成，更重要的是其中的GPU为Radeon HD 6000级别，可完美支持OpenCL和DirectCompute规范。用户只要下载

最新驱动，就可以开发出针对APU优化的软件，优化的效果也会非常明显，就好像为APU量身裁衣，让它拥有了高效的指令集。



AMD宣传APU中的GPU时，放在首位的即是“强大的并行计算能力”

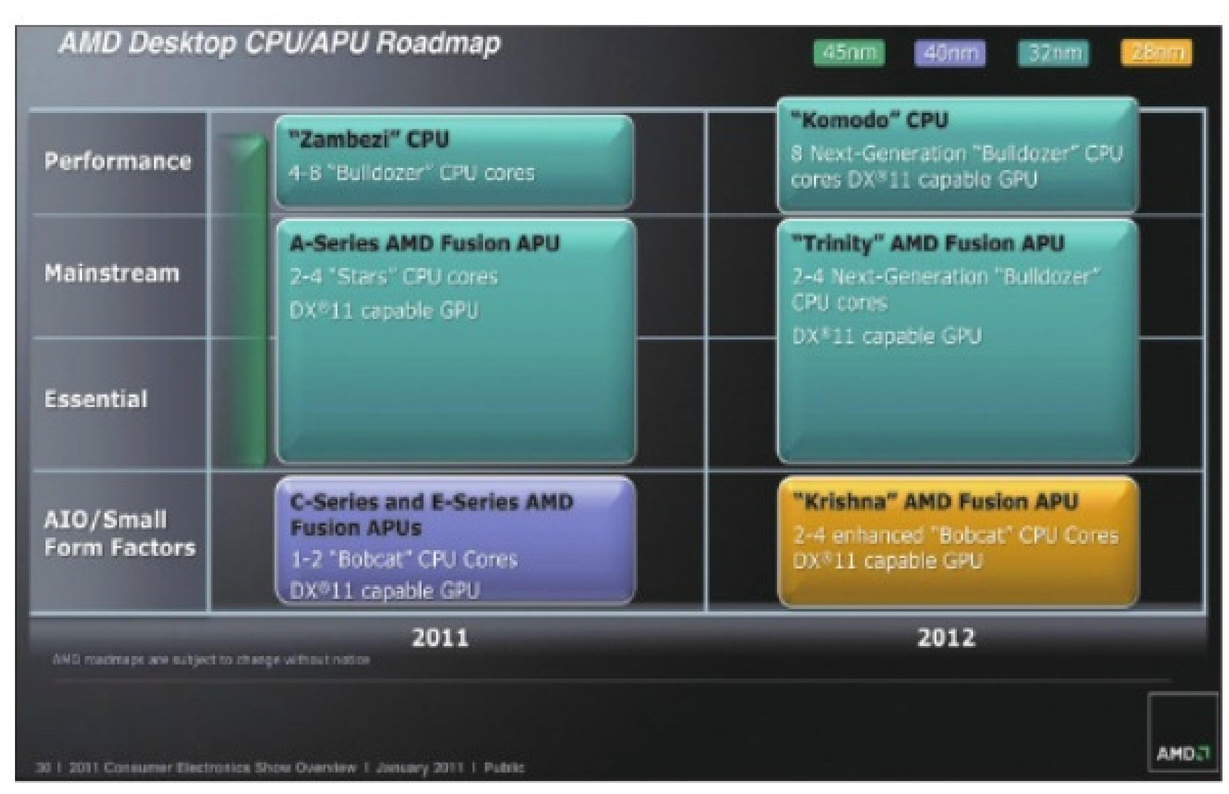
Intel在处理器的异构技术方面显得比较被动，无论是Clarkdale还是Sandy Bridge都不支持OpenCL和DirectX 11中完整的DirectCompute 5.0。Intel不看好异构计算？当然不是，虽然近来大力宣传异构计算的是AMD，但不代表Intel对此不感兴趣，早在2007年，Intel旗下GPU开发部门VGC（Visual Computing Group，视觉计算团队）就在美国各大高校进行巡回演讲，表达了Intel对未来CPU架构的认识。首席架构师Douglas Carmean曾提到过要增强处理器的吞吐量，采用轻量化核心，重视GPU的通用计算，理念和如今AMD的APU有相似之处。在OpenCL的工作组中，我们也可以看到Intel的身影，这家公司积极地参与标准的定制，必然十分看好异构计算的前景。那么Intel目前的处理器不支持异构技术的原因只剩下一个可能，即由于GPU技术是其短板，导致现有产品无法实现高性能异构计算，因此不得不继续依赖CPU架构的优势。



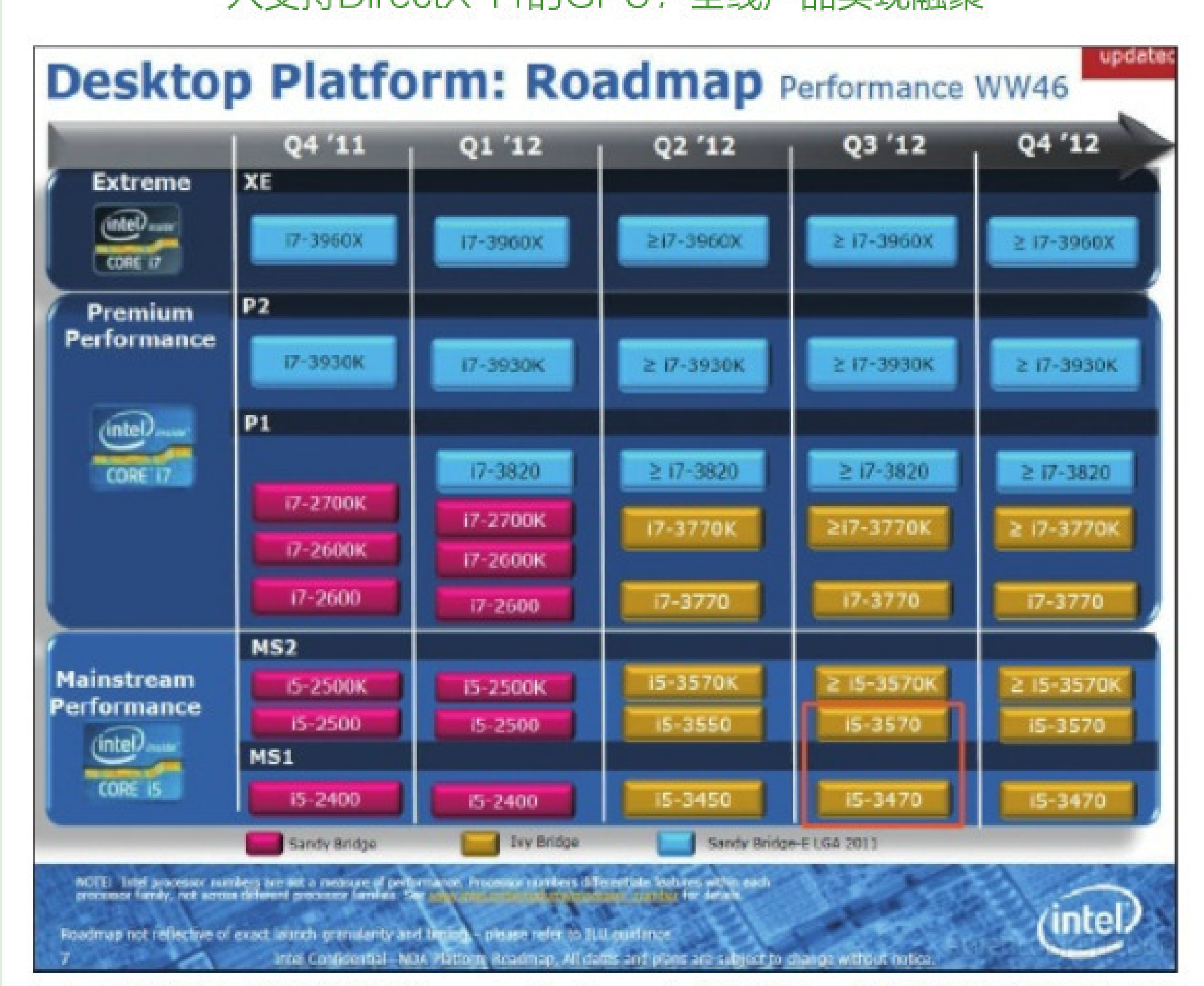
Intel宣传Sandy Bridge处理器，当提及GPU时忽略了并行计算，主要强调了它的性能提升及高效视频编码、解码等功能进步

分析之下不难得出结论，AMD未来会提高APU的性能，继续增强CPU和GPU在物理上的融聚度，朝着无缝协作的目标努力。在AMD官方公布的信息中，我们可以发现AMD把目标定在了2014年，期间Fusion APU将全面支持C++，再利用用户模式调度实现CPU和GPU之间的低延迟的任务派发，最终它们将会共享统一的内存地址空间并拥有完全一致的内存，实现真正的融合运行。这不禁让人浮想联翩，APU也许会改变未来人们的编程方式，不管是整数还是浮点运算，把任务交给一个APU就能搞定。我们可以看到，AMD当前把主要精力放在对CPU架构的更新上，改良后的“推土机”即将替代当前APU中陈旧的K10架构。今年即将登场的Trinity APU会集成两个Piledriver模块，也就是4个增强版推土机核心，支持更高频率的DDR3内存，采用GlobalFoundries的32nm工艺制造，大幅提升处理器运行频率。

Intel的意图也很明显，他们会保持CPU性能的优势并加紧研发GPU，异构计算正变得越来越重要。在即将问世的Ivy Bridge处理器中，HD Graphics 4000图形核心的性能得到了显著提升，它有16个执行单元，宣称性能会有60%的提升，完全支持OpenCL 1.1、DirectX 11。高端平台上，2012年英特尔会用继续用Sandy Bridge-E处理器确立地位（i7-3960X），主流和中高端会在今年第二季度升级为22nm制程的Ivy Bridge，在制造工艺上与竞争对手拉开差距。如果Intel的GPU架构、性能得到不断提升，CPU性能保持继续领先，很有可能某一天Intel也会站到台前为异构计算摇旗呐喊。



AMD在2012年一方面提升CPU性能，另一方面会在高端处理器中加入支持DirectX 11的GPU，全线产品实现融聚



Intel高端产品依然使用Sandy Bridge-E处理器，中高端和主流产品更新换代

同样的，对于AMD来说，尽管很难从异构计算的道路上后退，但在很多功能方面也要参考Intel的成功经验，尽管下一代融聚产品仍未公布具体规格，但将集成在其中的Radeon HD 7000显卡架构已经公布，ACE视频转码和增强的无线显示技术，将让下一代APU在这些劣势方面扳回一局。P

陷阱，还是馅饼？
——全面剖析“海外代购”

■贵州 冰河洗剑



还在为淘宝上真假难辨的化妆品发愁吗？知道海外代购是什么吗？不知道？那你就落伍了！

随着电子商务兴起，网购成为新的消费方式，越来越受到人们的青睐。但是，另一种新兴的网购方式“海外代购”却由于存在着诸多的风险而备受争议。尽管如此，仍然有很多人乐此不疲地投身其中，并且还有更多人也开始参与到海外代购的队伍中来。

那么，海外代购究竟是诱惑人的陷阱，还是真正廉价美味的馅饼？

引子 海外代购知多少

与普通的网购相比，海外代购到底有那些不同？让我们先来看看某位海外代购人的经营生活记录吧。

前晚只断断续续地睡了不到4个小时，更糟糕的是，阴沉的天空开始下起了瓢泼大雨。许多街道已经被彻底淹没了，李明和另外两个排队的同伴一起躲进了租来的汽车中避雨。尽管大多数物品早已被转移到了车上，但睡袋、座椅之类留在车外的东西还是被淋湿了。

大雨持续了2个多小时。之后，李明又继续开始排队。

几个小时过去了，站在柜台前掏出信用卡时，尽管已经精疲力尽，但李明依然感到十分高兴。毕竟在历尽艰辛风餐露宿3天之后，新发售的iPhone 4S终于还是到手了。

其实iPhone 4S对李明来说并不是什么梦寐以求的珍品，他心里惦记的是将到手的iPhone 4S卖给网上的买家。

在海外留学的李明利用便利的条件开了一家网店，为国内的“果粉”们代购iPhone 4S。由于iPhone 4S尚未在中国上市，从国外购买再转手出售给国内的买家，李明可以赚取一笔不菲的差价。对于国内寻找代购的买家来说，李明代购的产品不仅是全新正品，价格还远比各种购物网站便宜得多。

因此，这真是一场“皆大欢喜”的交易。

一、高额差价致海外代购火爆

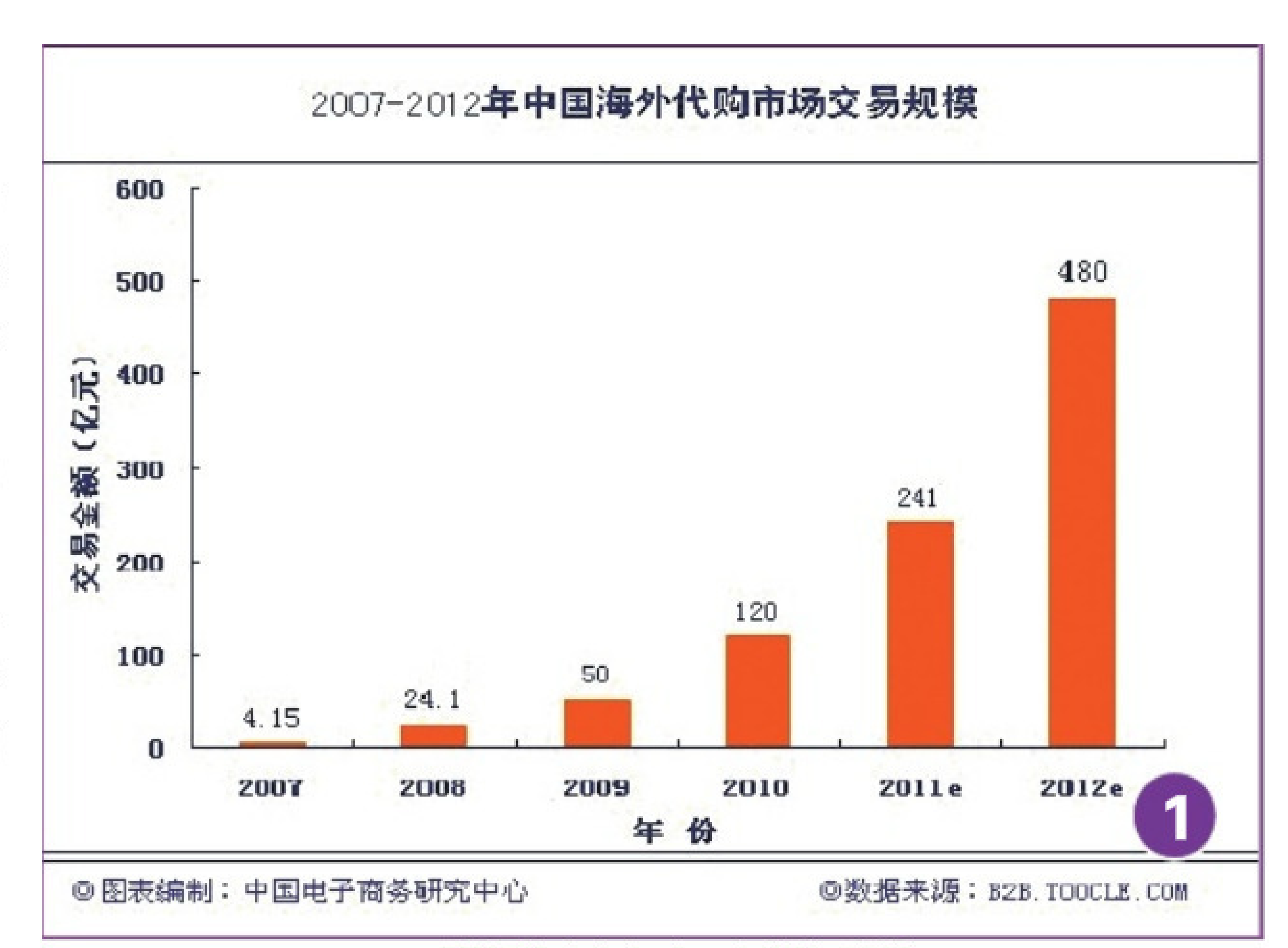
所谓的海外代购，就是找人在国外购买需要的商品——这些商品可能尚未在国内上市，又或者其价格比国内便宜得多。购买的商品通过快递或者代购者归国的时候发给购买者。

早期的海外代购主要是由人直接携带商品完成交易，而现在更多是通过网络实现。买家在网上订购打款，代购者直接在国外购买邮寄。此过程中，买家只需要额外支付代购费和邮费给代购者即可，商品的最终价格远比在国内购买便宜得多。

1.海外代购市场很大

在今天，热衷海外代购生意的人非常多，不仅有在国外念书的留学生，还包括经常飞往海外的空姐、旅行社的领队甚至爱旅游购物的“妈妈代购群”等……随着海外代购行业规模的不断壮大，他们有了一个崭新的名字：海外代购族。

根据中国电子商务研究中心在2011年8月1日发布的《2011年(上)中国电子商务市场数据监测报告》显示，截至2011年6月，海外代购市场交易规模已经达到206亿元，并预计2011年年底可达到241亿元，到2012年年底会进一步提升至480亿元（图1）。而该中心在2010年度的监测报告显示，2010年的中国海外代购市场交易规模仅为120亿元。



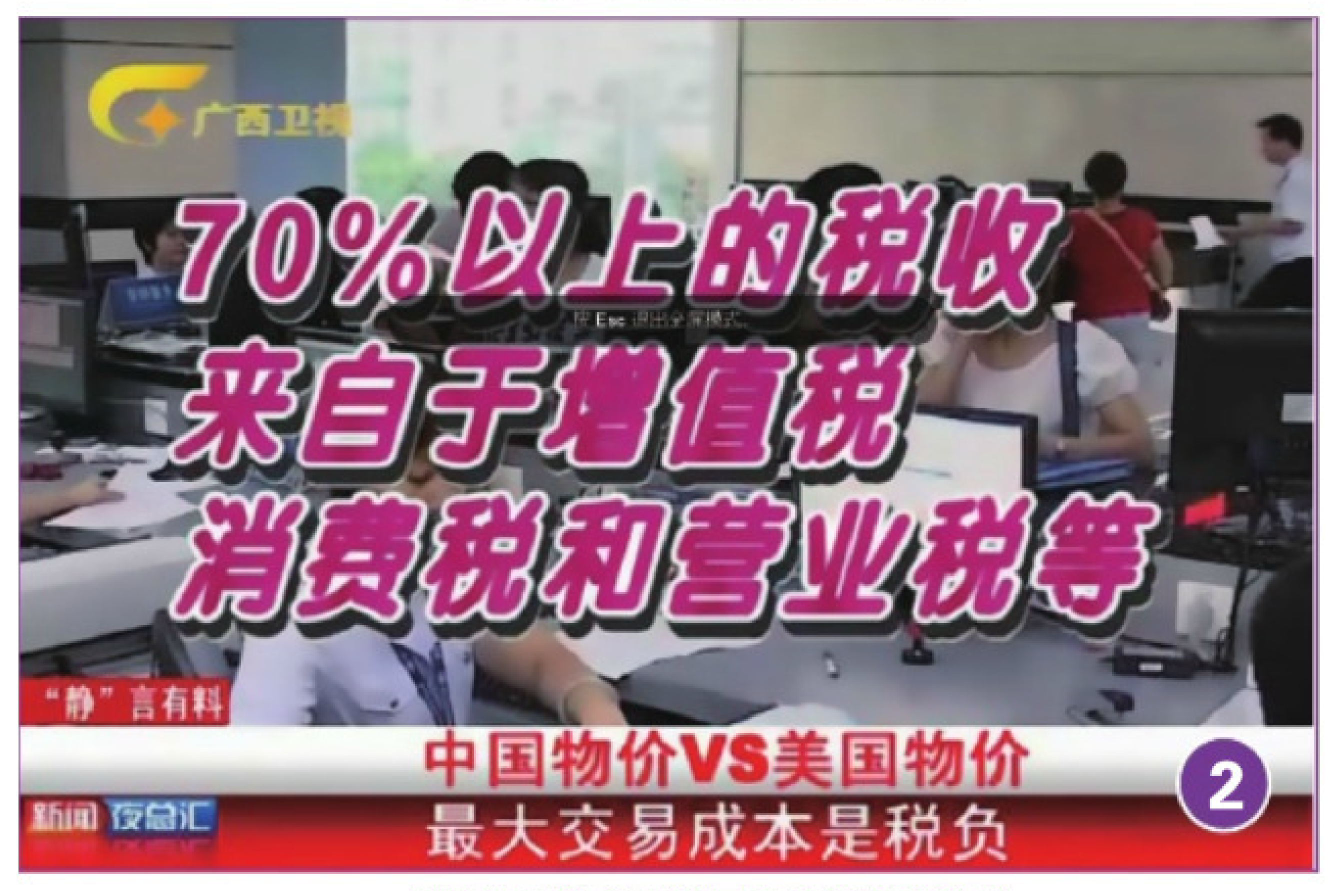
海外代购市场交易规模统计数据

2.高额差价催生海外代购

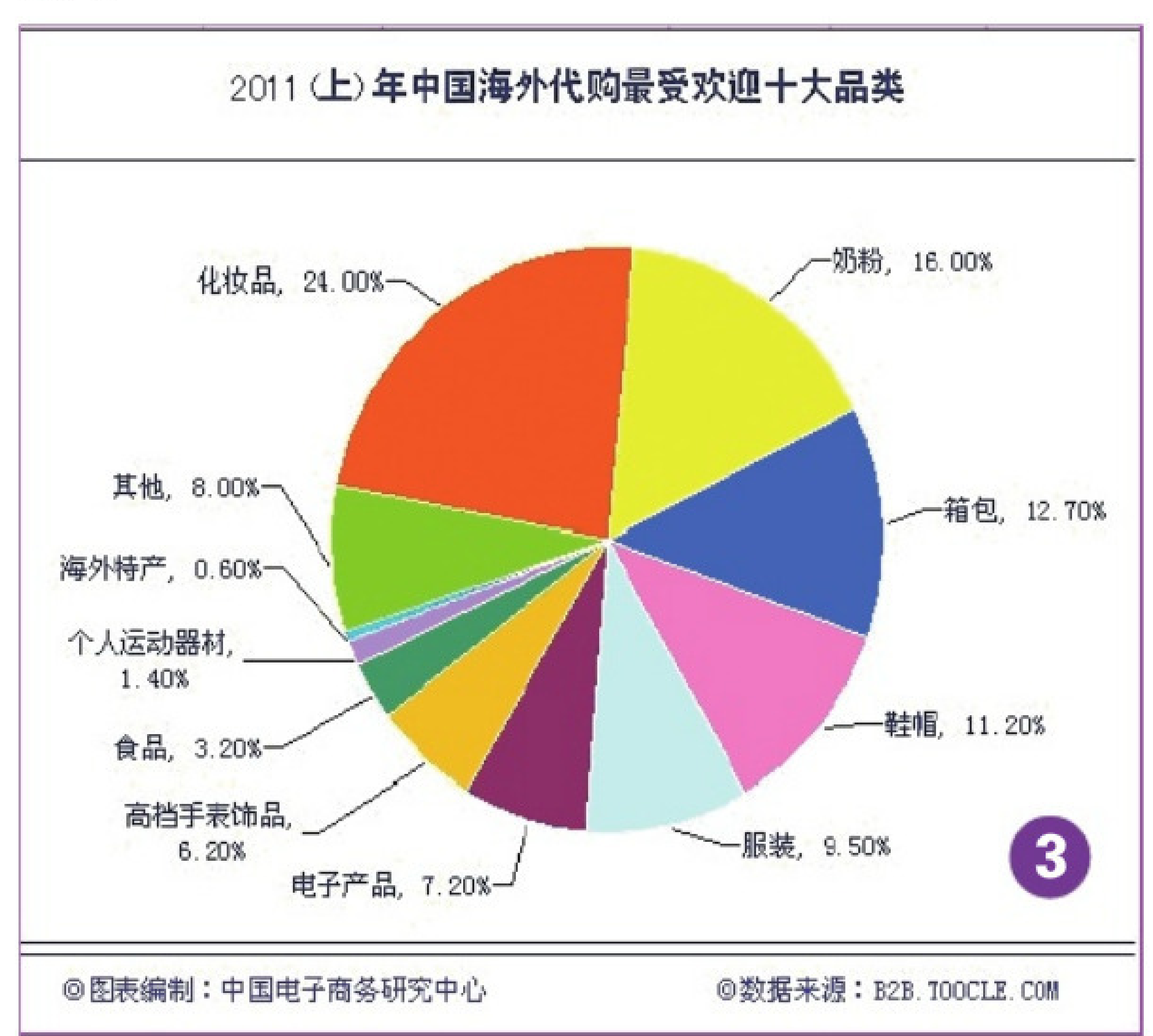
海外代购市场如此火爆的原因，在于海内外各种产品有着高额的差价。

以海外代购中最受欢迎的奢侈品为例，据有关统计报告显示，在手表、箱包、服装三类主要奢侈品中，加上综合税率与环节成本，中国内地市场的售价要比香港高出45%左右，比美国高51%，比法国高72%。

不仅是奢侈品，许多国外产品进入中国，受到关税、运费等各种因素影响，导致价格飞涨（图2）。甚至许多原产国内的商品，在出口到国外之后售价反而会比国内更便宜——国产的500毫升装的53度茅台酒在国内卖价已经飙升至1200元人民币，而在美国纽约华人区，按照目前的汇率，1000毫升装的同类产品售价仅在1500元人民币左右。



媒体报导税负导致国内外商品高价差



海外代购产品统计排名

除了显性的价格差异外，还有许多隐性的因素，例如外币贬值，英镑与美元汇率的一路走低，而人民币购买力攀升，汇率差价使得代购更为便宜。另外，国际金融危机之后，一些国外为了刺激经济促进消费，对一些商品进行了折扣和降价处理，还采取游客购物退税等各种手段，也让代购更具优势。

二 正品低价与质量保障——海外代购的优势

据中国电子商务研究中心发布的报告显示，2011年上半年，高居最受消费者欢迎的海外代购产品为化妆品，紧随其后的还有奶粉、箱包类、服装和电子产品等（图3）。从此数据中也能看到消费者选择海外代购的原因——除了价格便宜之外，海外代购还有更多的优势。

首先，不少境外产品在国内往往无缘入手。以电子产品为例，iPhone 4S直到2012年1月才开始在中国境内销售，在此之前许多“果粉”只能通过代购之类的方式购买。一些品牌在中国境内销售的商品种类相对较少，消费者的选择余地不大，也是代购原因之一。例如许多国际品牌的化妆品，在国内专柜上可选的种类也非常少。

其次，选择海外代购的另一个原因在于质量，最典型例子的就是在国内各种奶粉质量问题事件暴发后，消费者对国产的奶粉质量失去信心，从而开始选择国外的洋奶粉。而超市中可选择的进口奶粉品种不多，假货也多，质量不如从海外代购更放心。再如国内的儿童汽车安全座椅，根本没有相关的质量检测标准规定，完全无法保障安全，因此也许多消费者不得不选择海外代购的产品。

三 海外代购从何下手？——海外代购网站介绍

我要买便宜的品牌化妆品，我要买便宜的iPhone 4S……很多网购爱好者肯定已经迫不及待了吧？既然海外代购有如此多的优势，那么该如何从网上进行海外代购呢？海外代购是否像淘宝购物一样方便快捷？

1.网购平台的海外代购服务

海外代购的火爆自然也影响了传统的购物网站，国内最大的几个购物平台都纷纷推出了自己的海外代购频道，例如淘宝的“全球购”、易趣的“全球集市”等等。

a.淘宝“全球购”，大而全

目前，淘宝提供了国内最大的购物平台，其海外代购的“全球购”频道（global.taobao.com）云集了海量的卖家和商品（图4）。

淘宝网的代购范围相当广，遍及美国、法国、英国、日本、韩国、加拿大、澳大利亚、新西兰和奥地利等多个国家。在“全球购”的首页上，可以选择全球站点（图5）。在“全球购”上可代购的商品无所不有，各种品牌琳琅满目。不过淘宝的全球购和淘宝店铺一样，大而全的同时也免不了鱼龙混杂，是真是假需要仔细甄别。

b.PayPal“无境购”，购遍全球

“无境购”（www.wujinggou.com）是PayPal专门为中国客户定制的服务（图6）。“无境购”汇集并精选全球商家，国内消费者可以通过选择在“无境购”上陈列的商品，直接到商品所在的商家使用PayPal进行支付购买，商家会通过国际物流直接送达国内指定的地址。

“无境购”提供了香港馆、台湾馆等中国馆以及美国馆、日韩馆和澳新馆。至于在货运方面，PayPal和国际物流代运公司comGateway合作，将包裹运送至在comGateway的专属美国地址，然后再由comGateway运送到国内。因此用户除了需要注册一个PayPal国际账号外，还需要注册comGateway，可能略有些麻烦。在物流中转代运方面的具体问题，可以参看后文介绍的奶粉代购实例。

c.易趣“全球集市”，略逊一筹

作为国内知名度较高的网络交易平台，易趣网已开始将业务重点由国内在线交易向全球商务拓展。依托eBay全球资源，易趣网在2011年7月20日推出了“全球集市”服务（www.eachnet.com），为国内网购用户实行全球代购（图7）。

在易趣的“全球集市”上，用户可以非常方便地挑选到各国各具特色的商品，这得益于易趣独有的eBay全球集市、PayPal海外商户的资源。易趣“全球集市”目前有美国、加拿大、澳大利亚馆频道，易趣将陆续推出其它17个国家及地区的特色商品，届时在线海外商品数将达到1000万件。



淘宝“全球购”频道



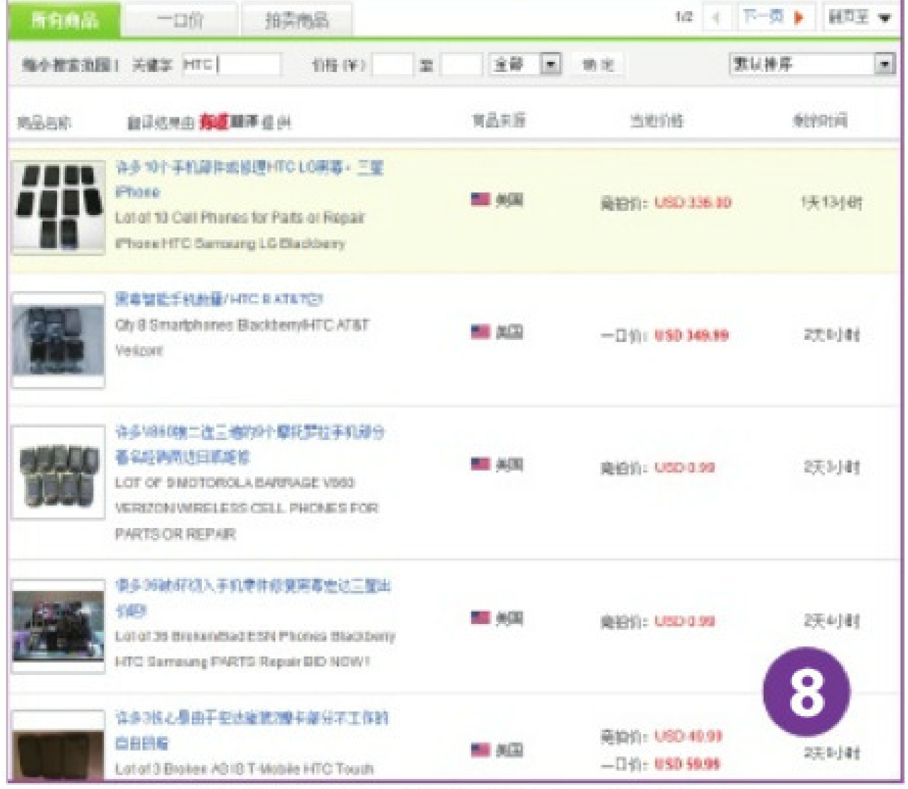
淘宝网全球站点



PayPal的一站式海外购物网站“无境购”



易趣“全球集市”



“全球集市”美国馆的商品翻译信息

虽然易趣的“全球集市”看起来很美，但购物体验实在是有些差劲。由于易趣的“全球集市”数据依托eBay全球资源，在搜索代购物品时很容易遇到语言方面的麻烦。例如在美国馆中搜索手机商品，可以看到易趣自动调用有道翻译商品信息，诸如“HTC-带着一个破碎的面从抓住资产出售很多第13”之类的莫名其妙的语句，让人目瞪口呆（上页图8）。

已成历史的拍拍全球代购

腾讯旗下的拍拍购物网，也曾推出过全球代购（www.paipai.com/global），包括美国馆、韩国馆和日本馆等（下左图）。不过如今拍拍购物网的全球代购已成历史，所有商品基本上都打不开了（下右图）。

无论是淘宝的“全球购”，还是易趣的“全球集市”，哪怕是从未进行过网络购物的用户也能轻松完成操作。一般来说，“挑选满意的商品→确认购买并成功完成支付→等待商品到货”，一次海外代购流程就是这样完成的。国内的网购用户在购买海外商品流程和普通网购无任何差异，但目前从商品的丰富度和界面的友好性来说，还是淘宝的“全球购”做得较好。



腾讯旗下的拍拍全球代购

拍拍全球代购已成历史

2.货源物流更具优势——专业的代购网站

网上海外代购早已成为一种流行风尚，除了各种购物平台推出的代购服务外，更多的是一些专营海外代购的网店。相比淘宝等购物平台的海外代购，这些专业代购服务在货源、物流等各方面更具优势。

a.全球时尚在线百货——走秀网（www.xiu.com）

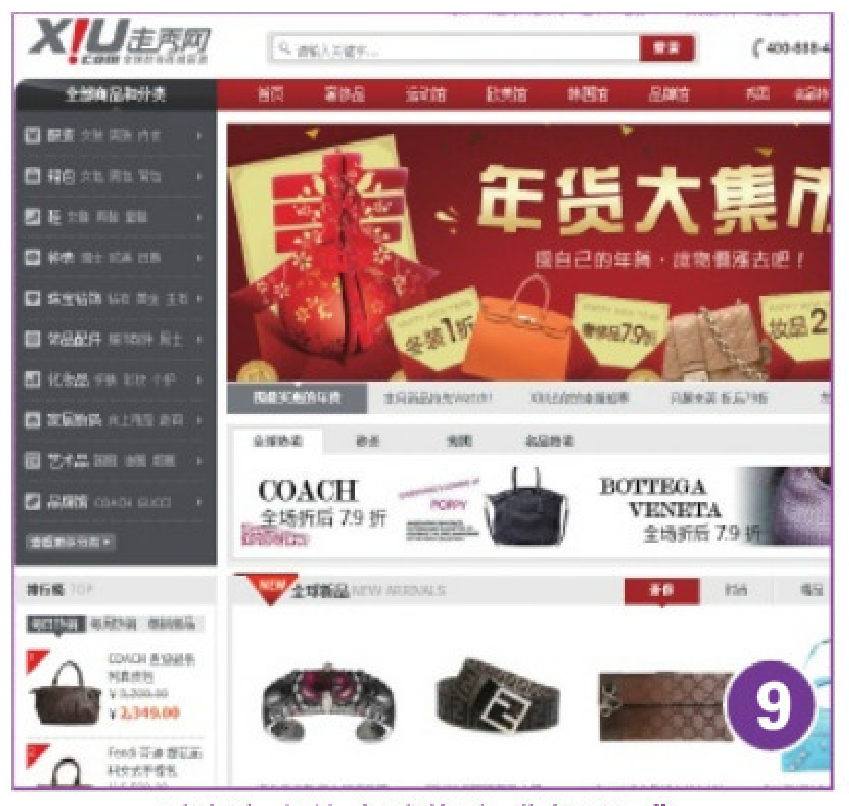
走秀网是一家主营时尚男女装、鞋包、化妆品、手表等商品的全球购网站（图9）。网站的基本定位是较为高端的品牌化路线，用户可以买到国内无缘见到、出自国际知名设计师之手的单品。走秀网拥有众多知名品牌的独家售卖渠道，如美国人气休闲服饰品牌Old Navy（老海军）、Paulfrank（大嘴猴）、纽约女性时尚鞋履和服饰品牌NINEWEST（玖熙），以及意大利lesaunda皮鞋（莱尔斯丹）等，各种品牌产品经常有折扣活动。走秀网的采购系统采取全球化采购的模式，并在美国投资建设有自己的物流配送中心。

b.大众路线的聚尚网（www.fclub.cn）

聚尚网定位较为平民化，主营日韩时装、化妆品和首饰，像日本少女品牌Olive Des OLive和资生堂等等，品牌最低1折起（图10）。值得称道的是，它还做出了“全国范围内货到付款”和“每件商品都有正品保障”的承诺。另外，网站页面的设计也颇具Web2.0的风格，以大图展示每日的最新产品，页面简洁清爽。

c.“荷美代购”，欧洲本土购买（www.gome.nl）

“荷美代购”是隶属于荷兰GOME国际企业（Gome International BV）市场部旗下的购物网站，于2007年建立运营，是荷兰最大的时尚商品在线销售网站之一。中文版的“荷美代购”于2010年12月6日开放运营（图11），为有需要的国内顾客代购荷兰销售的纯正本土商品和欧洲其他国家



时尚为主的全球代购“走秀网”



走大众路线的聚尚网



100%欧洲本地制造“荷美代购”

商品，100%欧洲本地制造，并从荷兰直邮到中国客户家中。

此外，还有许多专业的代购网站，如vipstore佳品网、唯品会、及亦得、美国购物网、爱购以及优品等，可代购的物品也非常多，从化妆品、服装，到食品、玩具和电子产品等一应俱全。代购方式也与普通的购物差不多，限于篇幅我们就不作详细的介绍了。

四 用现实说话——实例讲解海外代购需注意的细则

任何商品交易背后都可能掩盖有风险与陷阱，海外代购同样如此。与普通的商品交易相比，海外代购存在着价格风险、质量风险和退换风险等诸多风险和一些消费陷阱，消费者购物时更应多加留心。

1.代购之前的谨慎决定：海外代购可能遭遇的风险

虽说非现货的海外代购由于交易周期长，流程相对复杂，受商品原价、当地境内运费、当地税费、代购服务费、国际运费、中国海关关税以及货币汇率等因素的波动影响，有可能遭遇到一些不可预测的价格风险，不过从整体情况来看，海外代购的价格优势还是十分明显的。相比于价格上的问题，网上海外代购更需注意的是质量风险和退换风险。

a.“真假发票”陷阱：海外代购商品质量需甄别

对于要代购的商品质量，买家总是小心再小心，用尽各种手段防止上当受骗买到假货。代购商家提供的代购小票和专柜手提袋等，可以证明自己所售商品的正统，属于一种比较有效的甄别方法。毕竟在很多人的想来，代购小票是较难作假的。但事实上，这种方法也不是绝对可靠的，即使能收到代购小票，也依然存在买到假货的风险。

现在，网上有一类专门从事代开名牌商品购物小票和提供手提袋勾当的无良商家，例如在淘宝上就可以搜索到不少类似的店铺。LV、GUCCI之类名牌箱包的发票只需20元，甚至还可以对姓名和金额进行量身定制（图12）。



淘宝上售卖LV和GUCCI发票的店铺

再看这家店铺上所卖的LV包，正品价格数千元的，加上发票竟然只需不到500元就可买到（图13）！



不到500元的“正品”LV拎包

只要买家提供购买者姓名、购买时间、地点、金额、数量和产品序列号等信息，就可以为该人量身定制带有各国文字及防伪水印的品牌小票、发票以及手手提袋等全套证明。最为关键的是，这些伪造发票都是按照国外专柜的正规小票仿制的，据说可以做到九成相像，一般人根本分辨不出来。

由此可见，购物小票和手提袋不是绝对可信的。当然，也不必因此就绝对认为海外代购一定都是假货，普通的商品由于没有太多的谋利空间，不会有那么多人去专门仿制发票和小票之类的证明。一般来说，大部分商品的国外价格再低，也不可能便宜到国内价格的一半以上。只要不太过于贪婪而掉入低价的陷阱，购票小票和发票之类的证明还是有一定可信程度的，再结合其他的判断方法就基本可以确定真假了。之所以专门提出伪造的购票小票和发票问题，主要是为了提醒海外代购的风险性。

b.“明治奶粉事件”的教训：海外代购商品退货难

许多国内的消费者寻找海外代购的目的并不仅仅是为了追求价格优惠的奢侈品，更多地还是为了商品质量有所保障，这在食品代购表现上尤其突出。不过，尽管海外食品质量标准在一定范围内要比国内产品更高，然而在食品安全上不存在绝对的担保，一旦海外代购的商品出现质量问题，买家势必会面临退货无门的尴尬处境。海外代购产品的维权成本非常高，一旦遭遇退货，那么人员出入境的费用，商品来回的国际邮费、关税等都将是一笔不小的成本，更不要提时间与精力方面的投入与消耗。

另外，由于消费者与代购人或销售商是在虚拟平台上进行交易，一旦代购环节出现问题，代购人可轻易脱逃，消费者却很难直接与商家接触，无法维护自身权益。而且海外代购的买卖行为发生在国外，最终消费者的损害却发生在国内。因此消费者若想直接向海外零售商索赔，在法律适用上可能会产生冲突。

高额的退货成本支出，以及退货相关的法律依据和商家规定，都让许多代购产品消费者不得不放弃了维权。发生在2011年底的日本〝明治奶粉事件〞，很典型地揭露了海外代购商品在退换方面可能遭遇的风险。

以淘宝购物平台上的大量奶粉代购买家为例，淘宝网在明治奶粉报出问题后，第一时间下架了相关产品（上页图14）、关闭购物链接并宣布购买了问题批次奶粉的买家可凭订单号退换货。但是淘宝网上的代购商家在处理奶粉退货时，往往都采取〝拖〞〝吓〞〝哄〞等方式，让代购买家知难而退。

一些代购商家要求买家提供购物时的凭证小票才给予退货，许多代购商家虽然表示愿意接收退货，但是直言若要回收并寄往日本，所有流通费用均由顾客自付，且“不保证能否换回”。事实上如果真要将奶粉从武汉寄到日本换货后再寄回，即使是需时数周的最便宜的海运往返费用也比买一罐奶粉的价格还高。对于退货的费用，淘宝网只称由双方协商解决。代购的奶粉退换成本太高，网上退货程序也太复杂，耗费时间长，因此许多买家只能被迫放弃退换。而另外少数买家则在代购商家以打折或赠送等安抚手段之下，自愿放弃退货。



淘宝网对明治奶粉下架处理

此外，2011年12月，美国食品药监局宣布召回美国知名公司Ocean Spray多批次蔓越莓干、赞臣奶粉等事件都在宣告着食品安全的风险。而这些商品在淘宝和各种代购平台上的代购卖家非常多，代购买家的遭遇与明治奶粉事件并无二致。

明治奶粉代购退货事件

2011年12月6日，日本食品行业巨头明治乳业公司（Meiji Holdings Co）对外公布，该公司在日本3月11日大地震之后数天内生产的850克罐装“明治STEP”奶粉中，检测出微量放射性铯，因此该公司决定召回约40万罐奶粉进行无偿更换（下左图）。

由于中国目前禁止日本产奶粉进口，而中国地区销售的明治奶粉产品是在澳大利亚生产的，因此中国市场正规渠道的明治奶粉不在召回之列（下中图）。但事实上，许多中国消费者购买的明治奶粉大多并非来自官方途径，网上海外代购是最主要的手段之一。对于海外代购等非官方途径购买的明治奶粉，明治公司相关人员表示“不会承接其他渠道商品的退货或更换”（下右图）。

日本明治公司的召回方案，引起中国广大网络代购者的强烈不满。迫于舆论压力，日本明治客服人员很快更改了说法，称“明治奶粉代购产品可以换货”，表示对于通过朋友、亲戚等代购的境外顾客，可以将奶粉先寄回在日本的联系人，由其代为更换后，再邮回顾客手中。

这样的换货方案，很明显存在着区别对待的双重标准。对于日本境内的消费者，购买了铯污染的奶粉，可以直接以对方付费件寄到相应地址获得免费更换；但海外代购者则却不能直接邮寄换货，还需经过第三方中转。因此这样的退货方式事实上很难实现，不少代购卖家并不愿意执行这样的麻烦步骤。



明治奶粉铯污染事件



声 明

2011年12月6日，日本本土生产的“明治Step”奶粉（批号：2012.10.03、2012.10.04、2012.10.05、2012.10.06、2012.10.21、2012.10.22、2012.10.23、2012.10.24）的回收与明治乳业贸易（上海）有限公司在中国地区销售的产品无关。

本公司在中国境内所销售的产品均由澳大利亚工厂生产……

日本明治奶粉中国官方网的召回声明

电话采访明治表示代购产品不予退换

2.化妆品代购：品质是第一要素

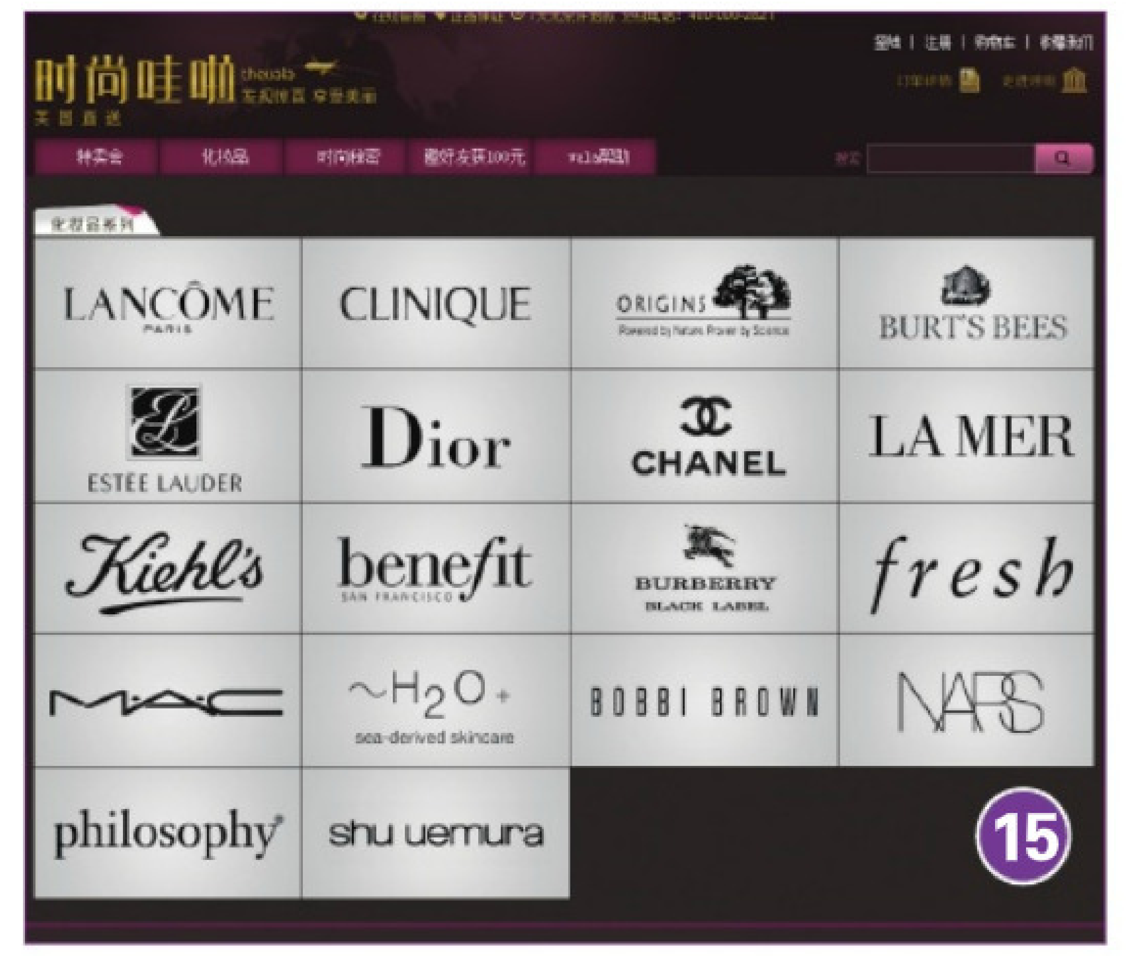
爱美是人之天性，专柜出售的化妆品实在是太暴利，普通老百姓没条件飞出去扫货，代购也是不错的选择。毕竟一模一样的东西，价格至少便宜三分之一，谁会傻到白白送钱给专柜呢？

化妆品可不比其它的东西，品质才是最关键的属性，如果不是真货其它一切均免谈。当然，不是说淘宝、当当之类的代购平台没有真货，但上面实在是鱼龙混杂，即使能提供小票发票也不是太可靠。箱包代购买到假货可以算是运气不好，但是买到假冒化妆品的的代价是任何人都无力承受的。

为了保险起见，这里列举了一些专业的化妆品代购网站作为参考。同时，即使是在专业的化妆品代购网站，也要挑一些时间比较老、口碑较好的品种。

a.时尚哇啦（www.thevala.com）

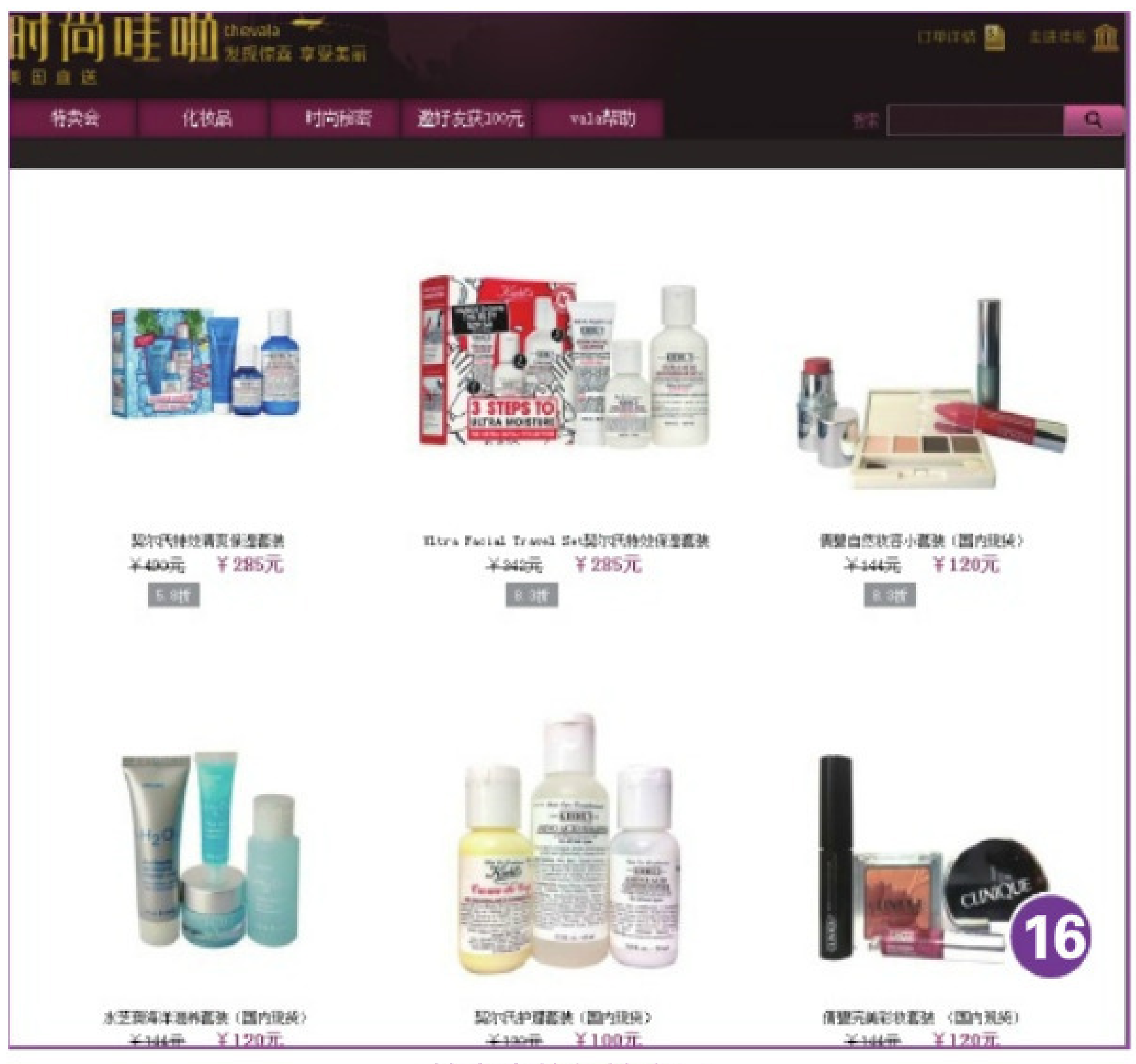
这家网站提供了多种世界知名品牌的欧美化妆品代购（图15），



欧美化妆品代购网“时尚哇啦”

品质有保证，会员制度完善，还有积极的导购措施。网站直接与品牌商家签约合作，省去中间环节，价格比较实惠，货源也不成问题。由于与物流公司联手合作，因此邮费较低，周期也比较短。

“时尚哇啦”的化妆品种类虽说不是最齐全的，但胜在品质和价格有优势。网站提供了100%正品的保证，支持专柜验货和7天退换换货。另外，网站有一个“特卖会”栏目，每天9点更新，经常有一些令人惊喜的促销优惠产品（图16）。



特卖会的促销产品

b.草莓网（www.strawberrynet.com）

草莓网（StrawberryNET）是一家全球著名的品牌护肤品、彩妆、化妆品、香水及男女仕香熏销售网店（图17）。

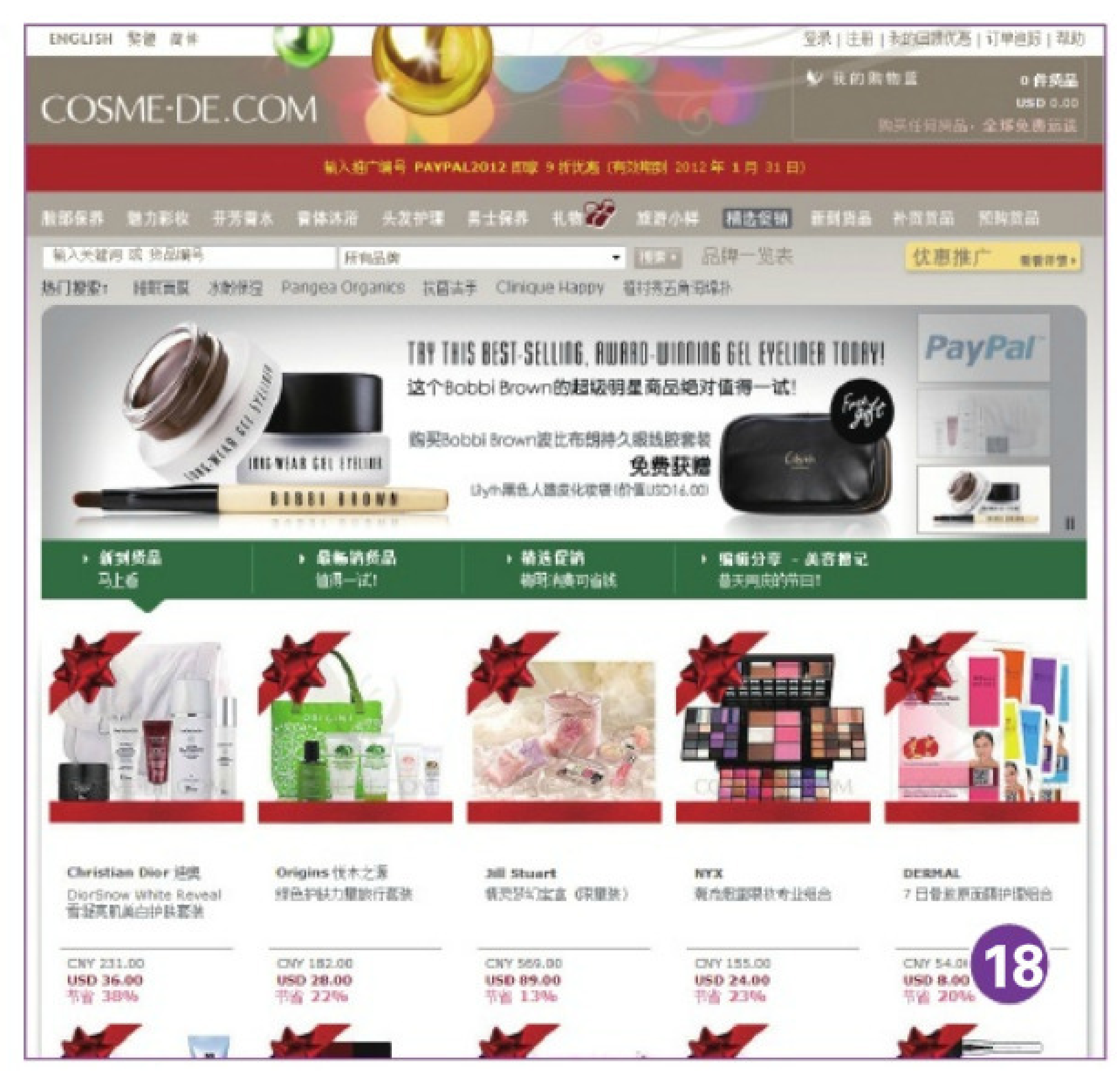


风格清新的草莓网

与同类站点相比，草莓网的经营时间比较长，口碑也相当不错。草莓网的一些产品在价格方面颇具优势，而且采用订单累积优惠的方式，在运费方面直接全球免运费，并且也承诺7天无条件退换。

c.玫丽网（www.cosme-de.com）

玫丽网（COSME-DE）的创办者是拥有10年从事世界名牌化妆护肤品贸易的Cosme De Net集团，网站于2003年开通，目前已经为全世界160多个国家提供零售服务（图18）。



知名化妆品公司Cosme De Net创建的玫丽网



莎莎网的产品很丰富

玫丽网也是直接由化妆品生产商供货，消费者享有全球免运费的送货服务。除此之外，玫丽网为每件货品提供“30天退款购物保障”。

d.莎莎网（www.sasa.com）

莎莎网面向全球50多个国家提供超过100个品牌的化妆品网上代购服务（图19），种类包括护肤、香水、彩妆、纤体塑身、头髮护理、 指甲修护、洗浴护理、美容及健康保健食品及男士护理等产品。莎莎网需要消费满75美元才提供全球免运费服务，支持30日退换正品退换保证。

如果除了化妆品外，还想一并代购拎包、服装之类的产品，可以访问时尚购物网站YesStyle（www.yesstyle.com）。这家网站综合性代购站点，提供了护肤、化妆、香水、礼品套装和美妆配饰，还有女装、便服、鞋子、手袋和首饰等商品的代购服务（下页图20）。



时尚代购网站YesStyle

3.会上网、识真假、懂英文：洋奶粉的正确代购流程

据数据统计，2011年海外代购量最大的商品除了化妆品之外就是奶粉。不过正如前文提到的那样，代购奶粉的风险是客观存在的，那么，我们应该如何回避这些问题呢？

a.查资料，谨防奶粉中的“假洋鬼子”

如何选择代购奶粉？首先当然是要挑选一个好的奶粉品牌。

目前全球最好的奶源基地在北欧（以荷兰为代表，包括丹麦、瑞典和挪威以及瑞士、奥地利和德国等阿尔卑斯山脉


sina新闻中心 新闻中心 > 国内新闻 > 正文 新京报

多个洋奶粉品牌系华人在国外注册加工

http://www.sina.com.cn 2012年01月01日07:59 新京报

据新华社电 近日，一名网友爆料，称打算“网购”一批“纽瑞滋”奶粉，却发现该产品在原产地“无迹可寻”，疑似“假洋牌”。记者调查后发现，“纽瑞滋”奶粉由新西兰两家公司代理生产，目前只针对中国市场，是又一款“中国特供奶”。

“纽瑞滋”专供中国宝宝

网友“衡豪奶爸”爆料：“纽瑞滋”(Nouriz)奶粉，说是新西兰原装进口的，现在国内很火。但请朋友去看过，新西兰本土根本就没卖，当地人也不知道这个品牌，当地类似于淘宝网的购物平台上也没有。当地的几家奶粉知名厂商均没有生产名为“纽瑞滋”的奶粉。

另有网民说，2011年9月18日，苏州《新闻夜班车》栏目曾报道“‘纽瑞滋’奶罐上只留了固定信箱、却没有标明生产地址”等事宜。

对此，上海纽瑞滋乳品有限公司新闻发言人鄢志勇表示，“纽瑞滋”所有产品都是100%新西兰原装进口，没在当地看到是因为该品牌配方主要针对中国宝宝配置，目前只针对中国市场。

网媒报导奶粉中的“假洋鬼子”

区域）和澳洲（以新西兰为代表，包括澳大利亚）。在欧美发达国家，婴儿配方奶粉是按药品的要求来进行生产和管理的，能够经营几十年甚至上百年、经过全球消费者检验都没发生过大的问题的企业都是有实力的。

具体挑选哪些品牌就不明说了，可以上网搜索相关的资料。但要指出的是，小心一些在国外找个小厂家贴牌就“海归”的产品，这些所谓的“国际品牌”往往只在中国销售。目前，市场上起码有30家以上这样的“品牌”（图21），借着洋奶粉走俏，悄无声息地做着“捞一笔就走”的勾当，需要仔细辨别小心提防。即使这类奶粉真是纯粹进口的产品，质量也远远无法和经营了几十年上百年的老牌企业相比。

b.识真假，洋奶粉海外代购的细则

选好品牌之后又该如何代购呢？仅仅是看网店的商品评论是不够的——C2C购物平台上的卖家声誉有多少不是“刷”出来的？

首先，尽量远离个人搭建的代购网站，一定要选择可靠、知名度高的代购网络平台。尽量选择公司企业代购的形式，即使代购商品出现质量问题，也可找到明确的责任人。

其次，如果是位于国内的奶粉代购商家一定要有双证。在本文尾将会提到国家对进口奶粉代购的监管工作中，要求持有《食品流通许可证》和《营业执照》方可经营。在商家网店上一定要有清晰的双证照片，并有商家姓名、联系电话和详细地址等内容，可对其真伪进行验证。

但光有双证也不够，双证的颁发受到人为因素的影响，颁发标准还要进一步怀疑。公司企业形式的代购商在通过邮寄销售洋奶粉时，需要获得奶粉销售的授权，还要获得该奶粉的所在地国家质量安全管理部门的出口验证书及CIQ中国检验检疫局质检证明证书等。

此外，如果是所在地位于国外的代购商家，可以采取提供购物小票、在包裹中夹带国外当地最近日期报纸、扫描国外快递公司邮寄单据根据追踪码进行查询，还可以要求商家提供ID卡和护照等证明。

当然上面提到的方法都不算完全可靠，而且对代购买家的判别能力要求比较高。最直接可靠的方法，还是寻找奶



淘宝某奶粉代购店展示的证书

粉生产商的官方授权代购渠道。例如，淘宝上有多家知名的洋奶粉公司开通了官方旗舰店，雅培（上页图22）、可瑞康Karicare和雀巢（图23）都在淘宝网上设立了官方网店。



雀巢淘宝官方旗舰店

雅培淘宝官方旗舰店：abbott.tmall.com

可瑞康Karicare淘宝官方旗舰店：nutricia.tmall.com

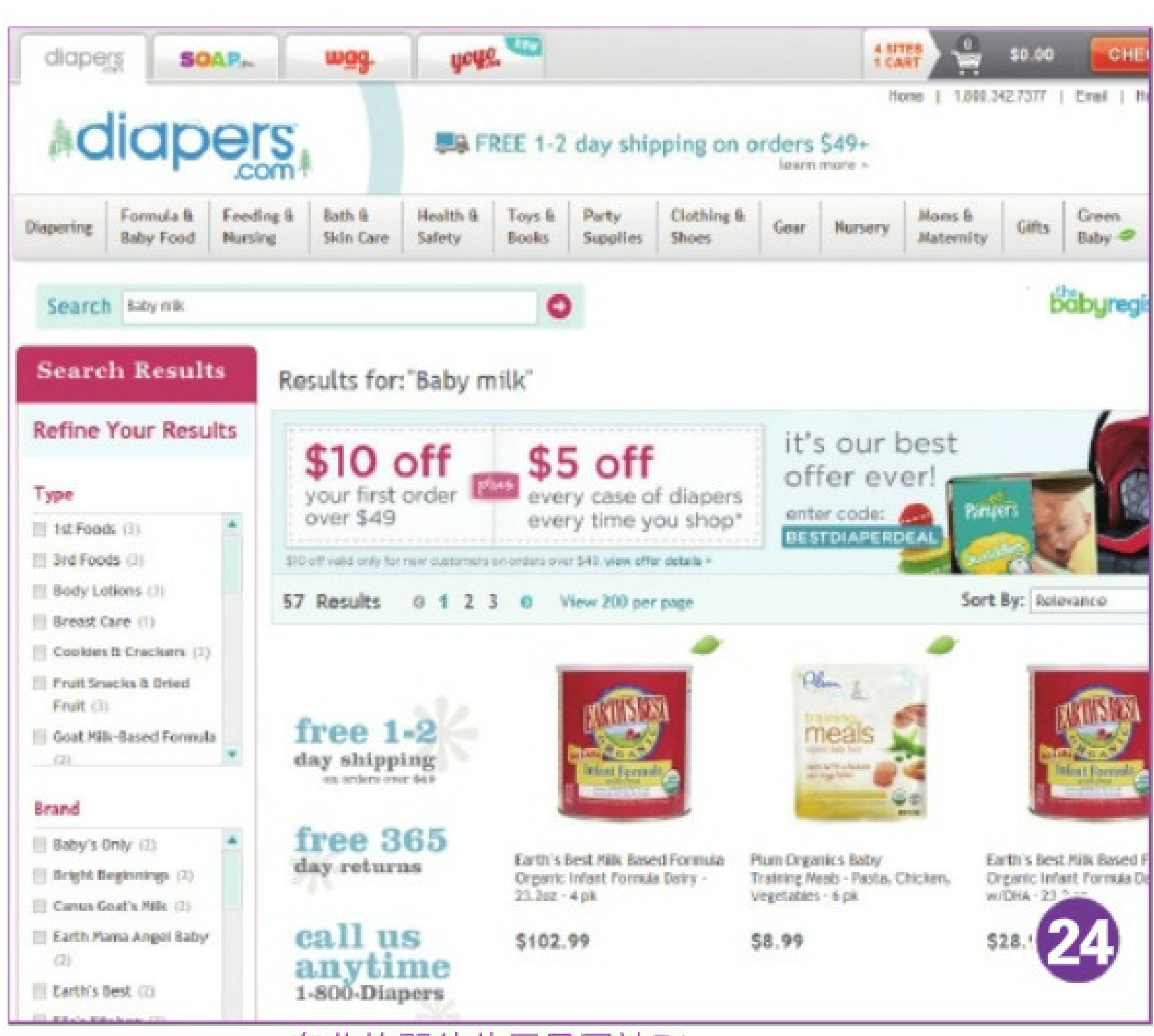
雀巢淘宝官方旗舰店：nestle.tmall.com

4.达人级的奶粉代购攻略：举一反三学会国外网站代购

如果担心国外的洋奶粉公司与国内合作会让产品变味的话，最可靠的办法还是直接去国外的大型购物网站上进行代购。这样不会经过国内任何代理商之手接触，可以保证百分百的正品，但这种代购操作起来就有些麻烦了。

国外的奶粉代购网站很多，这里推荐两家比较权威可靠的美国代购网：

Diapers.com（www.diapers.com）——这是一家专业的婴幼儿用品网站（图24），产品很齐全。作为范例的奶粉可以在Baby Food栏目中找到，包含美赞臣、雅培、Earth best和Gerber嘉宝等品牌，雅培、美赞臣等品牌部分产品还经常有折扣。



专业的婴幼儿用品网站Diapers.com

Drugstore.com（www.drugstore.com）——这是美国最大的药房网站，各种护肤品、保健品一应俱全。网站设有专门的母婴专区（Baby&mom），提供有奶粉、儿童护肤品和玩具等可供选购。相比diapers，在Drugstore购买奶粉相对实惠些，主要品牌包括美赞臣、雅培、雀巢和Gerber嘉宝。

a.代购前的准备：信用卡和翻译工具

与直接在国内的C2C网站上购物不同，在国外要支付费用需要准备一张Visa或者Master的信用卡。例如可以办一张建行的双币信用卡，每个月还款时，用人民币购买网购刷掉的美金就可以了。另外，还需了解一些网购中常用到的基本的英文单词，并准备一款在线翻译工具，以便随时查阅不清楚的英文单词。

b.不能直邮？不妨选择中转公司

由于国外的购物网站往往都不提供直接邮寄到中国大陆的服务，因此需要一个中转快运公司代收货，再将购买商品的包裹发到国内。上面介绍的Drugstore和Diapers都需要这种中转公司提供协助才能正常代购。

在美国做华人中转的公司有好几家，比如友家、天翼、全一等，也可在网上搜索相关资料选择中转公司。这里以友家速递（www.youjiaus.com）为例，首先需要在官网上注册一个账号，填写好准确的手机和座机号码、QQ、MSN或淘宝旺旺账号等信息，以方便联系。

注册成功后进入用户中心，验证注册所用的邮箱，在“您的收货地址”处可以看到一个美国的收货地址。这就是友家为你准备的美国境内的收货地址，在美国购物网上购物添加收货地址（shipping to）时，就可以使用这个地址收货了。除了一般的快递业务，友家速递还支持多网站或多次购物后的包裹合包或拆包中转。

有了友家的中转收货仓，还需要告诉友家将中转货物最终发向哪里。在用户中心处点击左侧的“我的地址本”，选择添加收件人地址即可。

此外，在国外购物时都有返利，因此可以注册Mrrebates和Ebates这类返利网站，直接从返利网站上连接到Drugstore和Diapers上购物，可以获得折扣或反复累积到账号中，这相当于代购时更加便宜了。具体的操作有些类似于国内的51fanli网。篇幅所限就不多介绍了。

c.填单提交收奶粉

这里以Diapers上的某款雅培Similac奶粉为例：登录网站后，在select quantity中设置要购买的罐数，点击“add to bat”加入购物篮中，再点击checkout（图25）进入货物结算页面。



选择结算货物

这里是最重要的步骤了，需要填写收货地址及信用卡信息。shipping information区域是商品邮寄地址，billing information区域是账单邮寄地址，Payment Information处是付账用的信用卡信息。

shipping information和billing information两处填写的内容是一样的。其中Name（姓名）处不要填写你的真实姓名，而应填写注册友家获得的中转仓库的姓名，注意first Name和Last Name都填上。在Address line处填写友家中转仓库地址，其它的City（城市）、State（州）和ZIP邮编等都按友家仓库地址填写。注意仓库地址中的CA就是california的缩写。

在Payment Information处选择Card信用卡付账，并设置卡的类型为Visa或Master，然后输入卡号和卡上的有效期、姓名等信息（图26），最后点击Continue checkout付款提交即可。

下单后等待一段工作时间，然后就可以收到手机短信提醒信用卡扣款通知，接下来后就是网站发货到友家中转仓，再由友家从海外发到大陆，就可以收到货了。和在国内收快件一样，我们可以随时查看包裹的货运状态。

上面我们主要介绍了奶粉与化妆品在海外代购的一些方法与注意事项，至电子产品与其它东西代购的步骤也差不多，尤其是关于电子产品的代购网站和相关的一些防骗手段，网上有大量的资料可以查阅，这里不再赘述。值得特别指出的是，上面直接从美国网站代购奶粉的方法，对于其它任何东西都是适用的，特别是其中关于中转快运和网上支付填单的方法。



信用卡付帐

五、从黄金期到瓶颈期，海外代购何去何从

由于有着得天独厚的价格与质量优势，海外代购行业很快就发展壮大并迅速流行起来。不过，在经历了前期迅猛的发展黄金时段之后，海外代购这一行业现象引起众多关注，并由此带来了的一些矛盾与阻碍因素，逐渐进入了发展中的拐点与瓶颈期。

海外代购未来将如何发展，这在普通的消费者看来并不是很重要。他们更关心的是海外代购是否还将继续存在，海外代购的服务质量能否得到进一步的提升，海外代购的价格是否会提高等现实问题。实际上，这些疑虑与海外代购在发展过程中所遭遇的一切变化因素都是有所关联的。

1.一去不回的淘金时代：海外代购如何应对关税新政

在2011年之前，网上海外代购就是一块免费的乳酪馅饼。高利润收益使得各种各样的海外代购网站如同雨后春笋般涌现出来，也使得网上海外代购服务成为风险投资最为看好的项目。然而到了今天，网上海外代购的高利润时代已经开始慢慢凋零，免费的午餐渐渐被撤下了餐桌。

a.一纸新规，免税时代就此终结

价格优势是海外代购深受消费者青睐的重要因素，也是代购商与官方销售渠道竞争的优势所在。价格差使得消费者与代购商能够双赢，让海外代购可以迅猛发展。

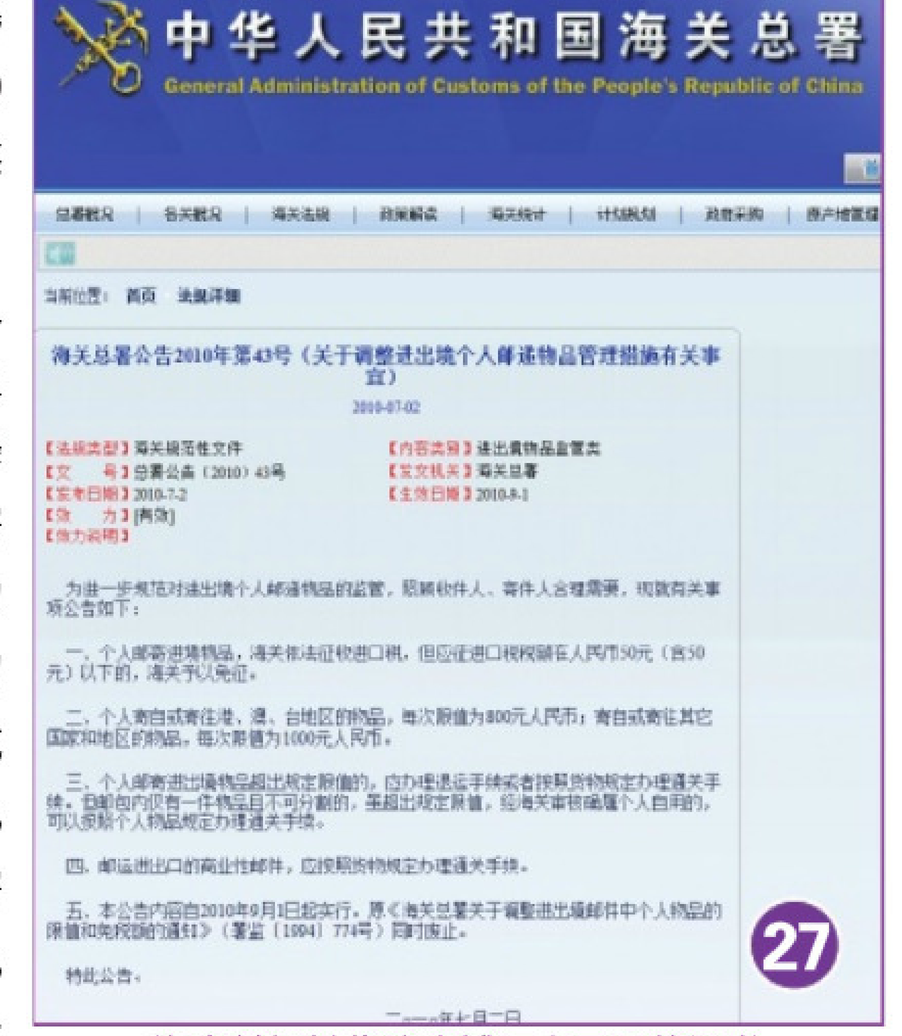
在2010年9月1日之前，中国海关目前所执行的是海关总署1994年发布的相关规定：

从港澳地区寄来或寄往港澳地区的个人物品，每次允许进出境的限值为人民币800元，免税额为人民币400元；从港澳以外地区寄来或寄往港澳地区以外的个人物品，每次允许出入境的限值为人民币1000元，免税额为人民币500元。

然而到了2010年7月2日，海关总署发布了2010年第43号公告（图27），宣布自2010年9月1日起，取消过去对个人海外邮递物品500元人民币的免税额，并且对邮递进境物品应缴进口税超过50元人民币的一律按商品价值全额征税。该公告明确规定：

个人邮寄进境物品，海关依法征收进口税，但应征进口税税额在人民币50元（含50元）以下的，海关予以免征。

虽然出入境限值未变，但免税额却大大降低了。个人邮寄物品征收关税的起征点由原来的400元（寄自或寄往中国港澳地区）、500元(寄自或寄往其他地区），一律收紧至50元。



海关总署公告2010年第43号（关于调整进出境个人邮递物品管理措施有关事宜）

2010-07-02

【法规类型】海关规范性文件 【内容类别】进出境物品监管类
【文　　号】总署公告〔2010〕43号 【发文机关】海关总署
【发布日期】2010-7-2 【生效日期】2010-8-1
【效　　力】[有效]
【效力说明】

为进一步规范对进出境个人邮递物品的监管，照顾收件人、寄件人合理需要，现就有关事项公告如下：

一、个人邮寄进境物品，海关依法征收进口税，但应征进口税税额在人民币50元（含50元）以下的，海关予以免征。

二、个人寄自或寄往港、澳、台地区的物品，每次限值为800元人民币；寄自或寄往其它国家和地区的物品，每次限值为1000元人民币。

三、个人邮寄进出境物品超出规定限值的，应办理退运手续或者按照货物规定办理通关手续。但邮包内仅有一件物品且不可分割的，虽超出规定限值，经海关审核确属个人自用的，可以按照个人物品规定办理通关手续。

四、邮运进出口的商业性邮件，应按照货物规定办理通关手续。

五、本公告内容自2010年9月1日起实行。原《海关总署关于调整进出境邮件中个人物品的限值和免税额的通知》（署监〔1994〕774号）同时废止。

特此公告。

二〇一〇年七月二日

淘宝某奶粉代购店铺面上展示的证书

海关发布的关税新政，宣告海外代购的“免税”时代就此终结。

b.税收新政终结代购高利润时代

根据官方的解释，关税新政的实施源于关税的大量流失。

中国电子商务研究中心监测数据表明，截至新政发布前的2010年6月底，海外代购的市场交易规模达到了78.2亿元。而据海关总署相关负责人解释，海关当初制定的进出境邮件优惠政策，其作用是照顾侨眷需求。而现在进出境邮件的性质已向交易性质的商品为主转变，海外代购本来就应作为“货物”纳税，作为“物品”进口的产品涉嫌逃税。

关税新政的执行可以堵住海外代购关税流失的缺口，自然就给海外代购带来了沉重的打击。

简单列举一个数据，假如从海外代购美国某品牌的900克罐装奶粉，奶粉的完税价格和进口税分别是200元/千克和10%。在关税新政执行之前，一次性最多可免税代购27罐奶粉，其税收额为：

0.9×200×27×10%=486元

该金额低于500元的免税额，因此实际是免税的。但是在执行关税新政后，486元金额远远超出了免税额50元，是必须交纳上税的。也就是说，海外代购27罐奶粉的成本就增加了486元，平均每罐多了18元，这就使得海外代购的价格优势大大降低了。

在新政的50元免费额下，如果要想代购免税，那就只能每次最多代购2.7罐，也即实际2罐。原来的27罐奶粉必须分成15次邮寄方能免税完成代购，但这又增加了邮寄的费用成本。

3.关税风暴袭击下的海外代购：从个体向专业化的转变

据统计，税收新政执行后，几乎每邮寄一件商品都须缴税，而海外代购平均每个商品的成本都涨了两至三成。成本的增加导致许多个体类的海外代购网店纷纷关门或转行，从个体代购转向专业型代购服务。

随着个体类的海外代购网站开始倒闭，一些专职的海外代购网站如走秀网、聚尚网、月购网等开始兴起。这类专业的代购网站利用各自的销售渠道以减轻税费，收货速度也和以往差不多。

同时，这些专业的海外代购网站在销售模式和供货方式都较为成熟，采取全球采购方式，并大多在海外投资建设大型的物流配送中心。另外，这些专业海外代购网还分别在产品定位上进行差异化经营，例如高端品牌路线的走秀网和定位平民化的聚尚网等。

专业的海外代购网站出现，标志着海外代购又开始了一个新的时代：也许虽然价格稍贵了一些，但在商品质量与售后服务上却得到了进一步的提高。

2.进口奶粉网络代购须持证：网络代购的监管愈加严格

2011年9月20日，国家工商总局发布了《关于加强网络代购“洋奶粉”经营行为监管工作的通知》（以下简称《通知》），《通知》明确指出只有已取得《食品流通许可证》和《营业执照》的食品经营者，才能从事网络代购进口奶粉的业务。此通知发布后，到2011年年底各地区工商局都已陆续开始实施执行相关的规定。

《通知》的发布对于众多的网店小商家来说，无疑是一场灾难，许多网店小商家都面临关门倒闭的风险。因为对于这些小商家来说，办理《食品流通许可证》绝对不是一件容易的事情。

按照《食品流通许可证管理办法》的要求，申请领取《食品流通许可证》，应当符合食品安全标准，并具有与经营的食品品种、数量相适应的食品原料处理和食品加工、包装、贮存场所等要求。这些规定对于从事海外代购的小商家来说，明显是不适宜的。

不过事实上，目前在淘宝上依然有不少进口奶粉代购网店都不持有通知中规定的双证，少数较大的代购网店则按通知持有双证（**图28**）。而且淘宝网上的商家来自全国各地，双证的监管事实上应由各地工商局负责，这给《通知》的执行带来了很大的麻烦。另外，淘宝网有相关负责人表示，淘宝方面正在与浙江省工商局商谈相关事宜。

除了淘宝这类较为代购平台外，还有许多独立零散的进口奶粉代购网站，虽然这些网站的的监管更为困难，但是在此次规范执行工作期间依然有不少被查封关闭（**图29**）。此次监管工作虽然较为严格，必将淘汰掉一部分的网让小商家，看似对进口奶粉代购行业的发展造成了打击，但事实上还是起了一定的规范作用。



持证的淘宝进口奶粉代购网店

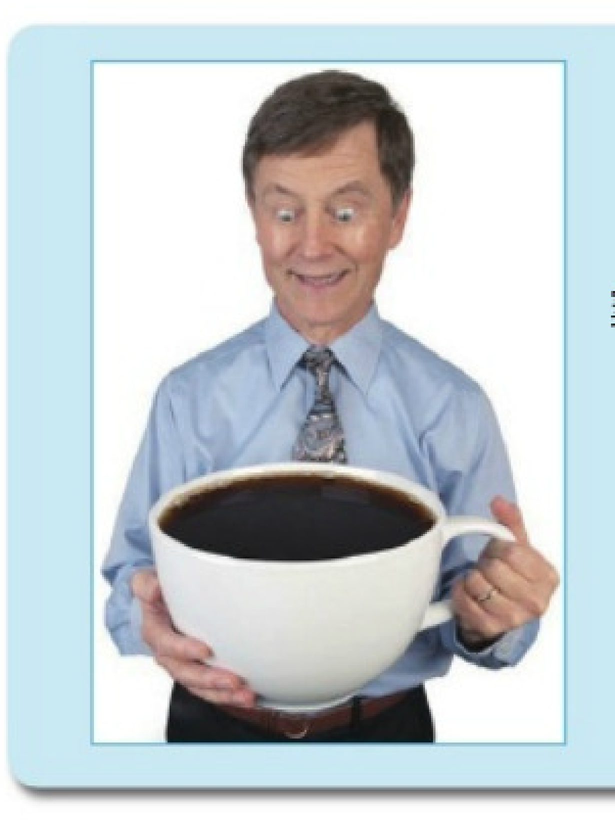


各省市地区执行《通知》监管工作

总之，鉴于国情，无论如何进口奶粉代购在将来依然会成为热门的选择。但是由此传达的一个信号却不得不引起我们的重视，那就是对网络代购行业的规范和监管已经逐渐开始成为工商部门的一个工作重点。无人监管的网络代购初级发展阶段正在走向终结，今后必将有更多的类似行业规范对网络代购产生很大的影响。零散的网络代购唯有向专业化发展，才是唯一的出路。

海外代购能够得到迅速发展，最根本的原因在于国内消费者迫切的实际需求。海外代购属于一个新兴行业，在监管、制度等方面存在许多漏洞，退货无门、维权成本高等一系列问题正在考验着中国的海外代购。有关监管部门对于海外代购应该给予它足够的发展空间，不应对其进行打击，更不应杀鸡取卵。适当提高关税可以理解，进行行业规范持证开店也是应该的，但更重要的是切实考虑消费者的需求，制定完善的法律法规，维护消费者的权利，解决海外代购出现的各种责权问题。





香槟，巧克力，玫瑰花与约会。没错，各位情窦初开的朋友们，属于你们的节日到来了。

祝大家情人节快乐。

■北京 坏香橙

速溶咖啡的浪漫一刻

http://www.gnr8.biz/product_info.php?products_id=1388&products_name=Morning%20Mug

“充满活力的一天，从美妙的咖啡时间开始。”

不知不觉间，作为世界3大无酒精饮料之一的咖啡已经成为了广大应试学生以及办公室白领一族最为熟悉的学习工作伴侣。与可可和茶相比，咖啡最大的优点就是完美满足了不同身份的饮用者对“浪漫色彩”与“功能性”两项属性的需求——追求情调的小资一族可以用DIY研磨的粉剂与虹吸壶焖煮出一杯香浓可口的咖啡，为自己的休闲时光增添几缕浪漫的气息；注重“快速提神醒脑”效果的上班族也可以用纸杯+速溶咖啡包+热水的组合在5分钟之内达到目的，用精力充沛的状态迎接崭新的挑战。不过，虽然袋装速溶咖啡在口感与滋味上无法与精心调配的研磨咖啡相提并论，但这并不意味着这种速溶饮料与浪漫无缘——



看，它会笑！

“Morning Mug”就是基于这种思路诞生的杰出产品之一。乍看之下，这只漆黑的马克杯的身上除了绘制着一张卡通“睡脸”之外并无特别之处，但当我们把沸水加入杯中之后，不消片刻就能惊喜地发现除了漆黑的外表逐渐转变为一片明亮的白色之外，杯身图案中原本下垂的眼睑与松弛的嘴角也变成了一张精神抖擞的笑脸——新的一天，新的开始，你准备好了吗？

虽说热感应变色材质如今早已不是什么陌生的概念，但能够巧妙发挥这种材料的特性让使用者露出“会心一笑”的赞叹表情，优秀的设计依然是必不可少的。顺带一提，这个奇妙的马克杯可不是停留在纸面的概念产品，它的标准售价是29美元。

最后，我知道肯定会有不少朋友对本期“网罗天下”题头图里的庞然大物产生兴趣……好吧，搞笑归搞笑，这个“20倍标准容量”的咖啡杯并不是什么无聊的PS作品，详细信息请看这里：

http://www.mcphee.com/shop/products/World's-Largest-Coffee-Cup.html



容量惊人，切勿贪杯

免洗好锅

http://www.kickstarter.com/projects/839545867/hexa-pottm-indoor-outdoor-disposable-paper-cooking

“烹饪不仅仅是一门手艺，更可以是一门艺术。”

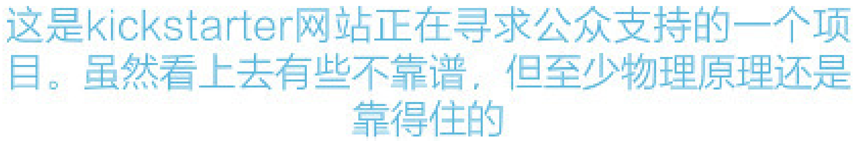
没错，这个观点值得赞同。

“不过，善后工作永远没法与‘艺术’混为一谈。”

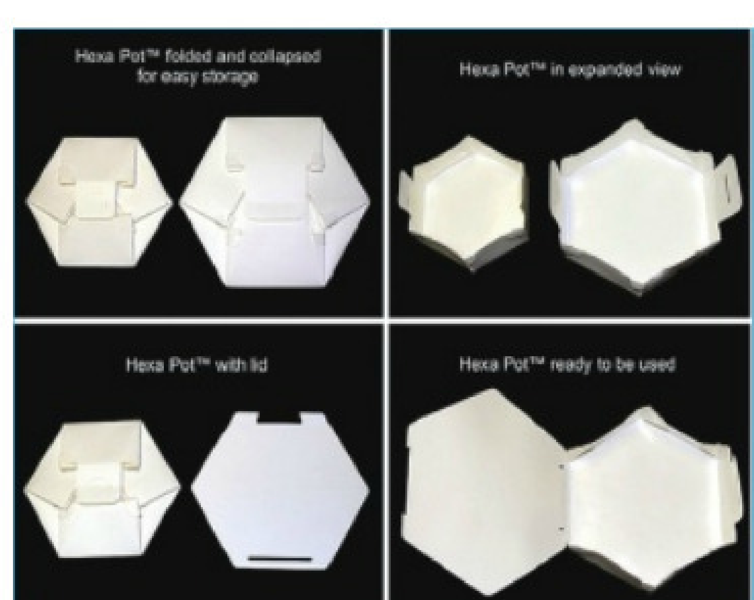
没错，所以才会有“国际爱好洗碗池边进餐者协会”这种让人捧腹的组织存在。

当然，对于那些执着地追求“只吃饭不洗碗”的朋友来说，有效的解决方案还是存在的，例如一次性纸碗和卫生筷就可以让大多数人摆脱刷子、水槽与洗洁精的“折磨”——但是等等，暂且不提一次性餐具是否会造成资源浪费的问题，就算我们可以就此远离洗碗，作为烹调不可或缺的工具——锅——这种东西难道也能找到廉价的一次性替代产物吗？答案是肯定的，至少





这是kickstarter网站正在寻求公众支持的一个项目。虽然看上去有些不靠谱，但至少物理原理还是靠得住的



材质方面其实没什么神奇之处，折叠的手法才是关键

在理论上是可行的——那就是纸锅。

没错，纸——这种我们印象中易燃的木纤维产物确实可以在一定程度上代替铝合金与铸铁，成为制造烹煮器材的原材料。不，不要误会，能够完成这个任务的纸张并不需要增加特殊涂层，只需保证质地密实不易透水即可，标准的A4打印纸或者素描纸都是不错的选择。什么？会不会一碰火苗就立刻被烧穿？不必担心，只要用正确的折法保证纸锅不会漏水并确保锅中的贮水量充足（注意不要加得太满以免沸腾后溢出），那么在加热的火源不触及水线以上部分的前提下是肯定不会把纸锅烧坏的。至于其中的物理原理，想想“沸点”的定义就不难理解。

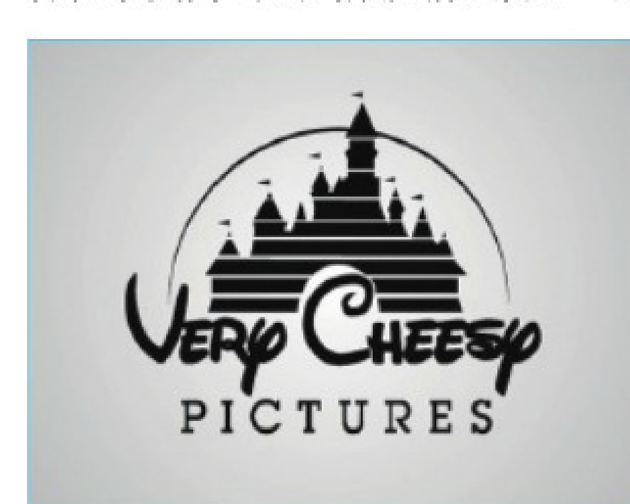
当然，作为一种临时替代方案，纸锅的缺陷也是不容忽视的：首先，这种容器能够加热的液体种类不多，食用油是绝对不能用它来像烧水一样加工的——注意，这是一条安全警告，永远不要尝试这个危险的实验。其次，环保主义者肯定不会对这种看似用处不大的烹饪工具保持肯定态度。但如果我们换个思路的话，依然不难发现这个概念真正的使用价值——那就是作为荒野求生的工具。试想一下，对于孤立无援缺乏容器对食物和饮水进行消毒加热的求生者来说，轻便、可靠并且可以重复使用（只要方法与材质合适的话确实如此）的纸锅难道不正是一件极为顺手的工具？

换个角度重新思考问题，我们往往会得出更加合理的答案，不是吗？

让LOGO“实话实说”

http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/if-logos-were-honest
http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/if-logos-were-honest-part-two
http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/if-logos-were-honest-part-3

众所周知，无论用途是否与商业化相关，作为品牌或者概念的形象代表，LOGO设计的基本原则除了“醒目”之外，“简明直接”也是必备的属性之一。不过，宣传口号毕竟与实际表现是两个概念，在光鲜亮丽的LOGO标语背后，到底隐藏着什么样的真相呢？不久前，来自瑞典的设计师Viktor Hertz就对这个选题进行了一番研究，最终，出现在我们面前的就是一大堆外观似是而非但内涵颇具韵味的“大实话LOGO”，非常值得欣赏一番。P



迪士尼，Very Cheesy PICTURES——狗血大片。好吧，千篇一律的Good Ending确实让人审美疲劳，但票房需求就是如此我们又有什么办法？



Myspace，noplace for us anymore——我们无处可去。长江后浪推前浪，面对后来居上的Facebook，Myspace就是死在沙滩上的前浪



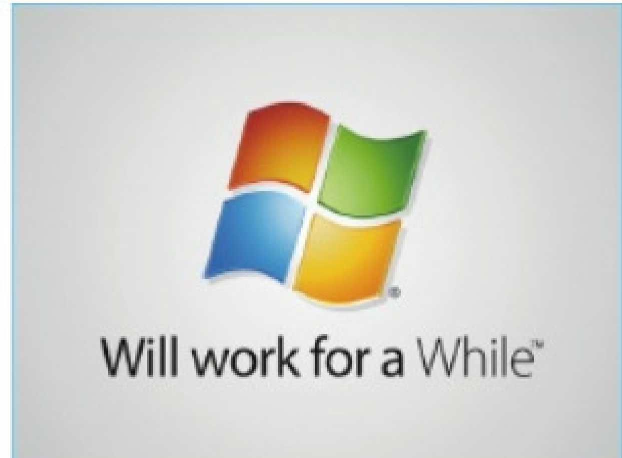
哈雷-戴维森，Adult Hillbilly-Drivers Toys——纯爷们的大玩具。咦，这个似乎没说错耶？



诺基亚，NOKIDS want our phones anymore——年轻人不再钟情我们的手机。嘿，时代在变化，设计的思路在变革，移动通讯工具智能化已经成为了不可逆转的商业潮流，诺基亚你就认了吧



苹果，Appearance Costs——外观成本。妙不可言的精确概括！



Windows，Will work for a While——只能工作一小会儿。各位朋友，还记得Windows 98公开演示时出现的蓝屏笑话吗？



万宝路香烟，Moneywaster——浪费金钱之物。精辟！但还不是最出色的，不信请看下一条



骆驼牌香烟，Cancer——癌症。我相信这个就是最杰出的“大实话LOGO”，对不对？



在制作过将近30期的“应用在线”内容之后，我总结出了这个栏目最大的麻烦：“网页无法显示”。

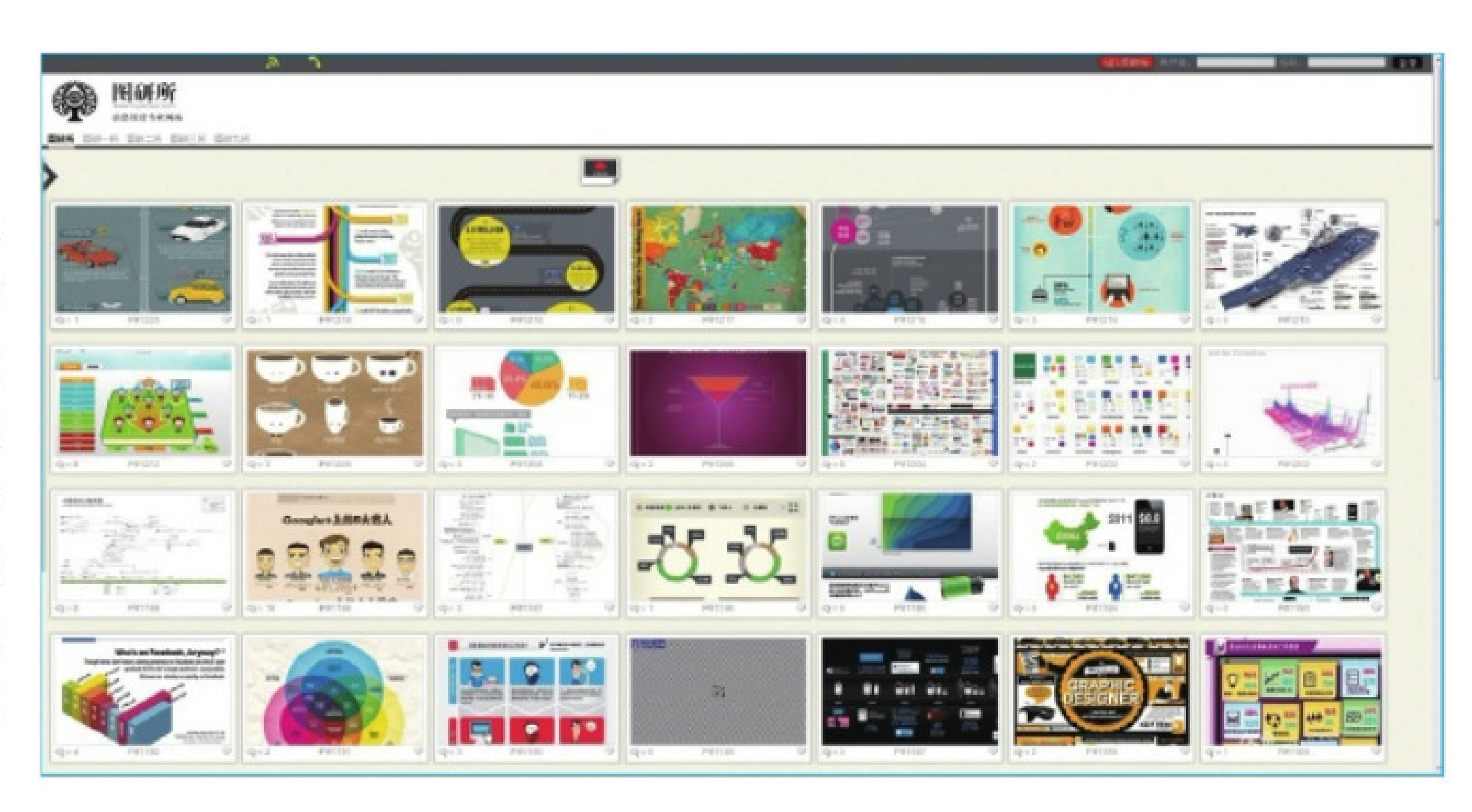
这就是从今年开始，各种来自国外的在线应用项目比重逐渐降低的最重要原因。不过幸运的是，在对栏目的定位进行过调整之后，越来越多“国人出品”的网站逐渐出现在了推荐列表之中。至于这种变化究竟是好是坏，就交由大家自己来判断吧。

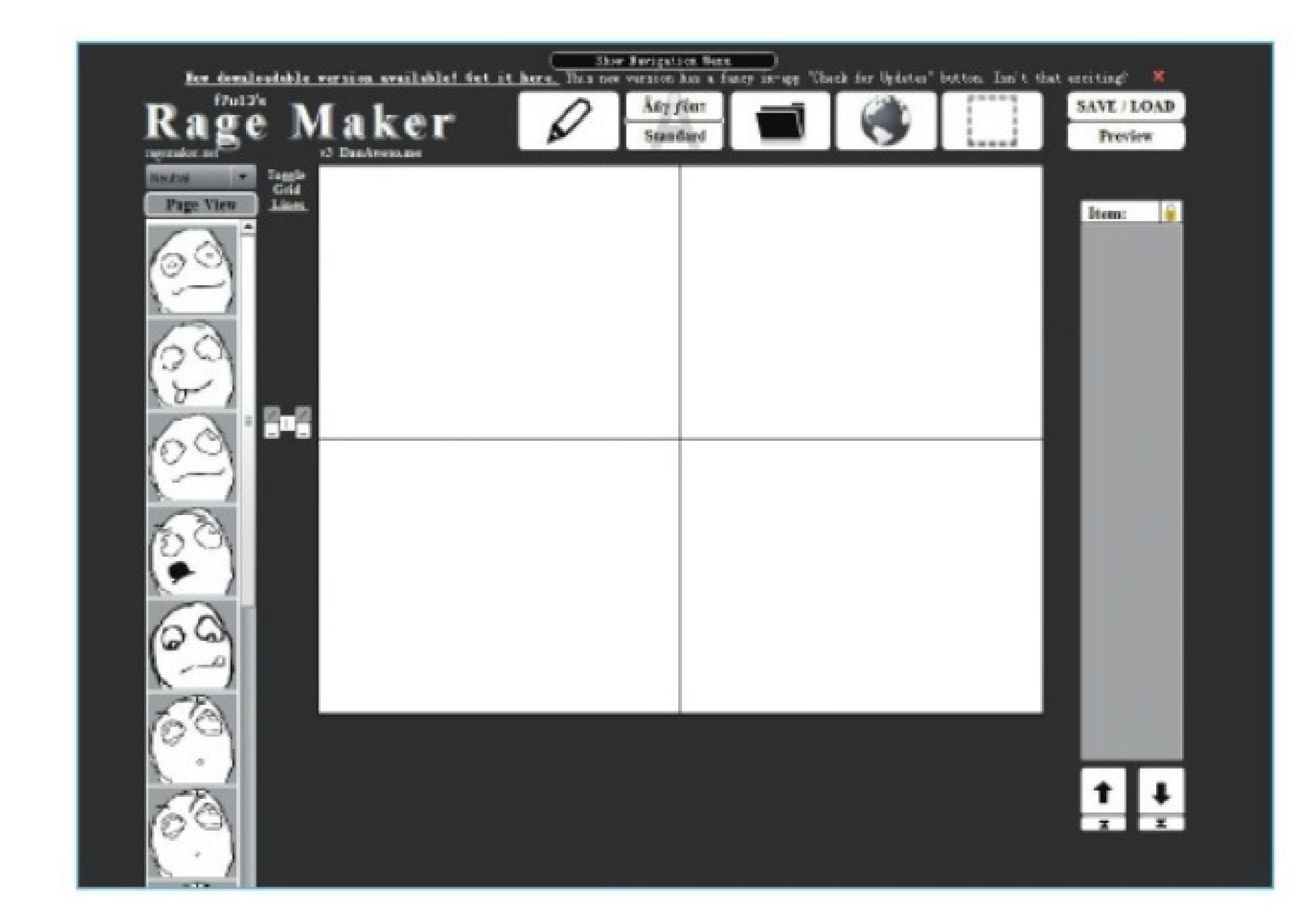
■北京 Enigma

信息图的魅力——图研所

http://www.tuyansuo.com/

与绝大多数“图片分享”主题的网站不同，“图研所”收集并展示的图片有一个鲜明的特色，那就是“信息内容至上”。没错，在这里你几乎找不到任何风景、动物或人像主题的图片，取而代之的是大量资料丰富的信息示意图。虽然乍看之下似乎无法直接当做桌面壁纸使用是个缺陷，但如果你正好需要为自己的论文寻找一张合适的插图，那么这里的部分收藏很可能会给你一个惊喜。





大洋彼岸的留言板文化——Rage Maker

http://ragemaker.net/

对于经常浏览并交流微博信息的朋友们来说，“暴走漫画”想必不是什么陌生的名字。不过，这种角色形象极端扭曲、主题内容无比粗俗的鼠标手绘风格漫画并不是源自国内的产物，它的真正发源地是大洋彼岸的匿名留言板——4Chan。为了能够让更多不擅绘图的“匿名者”也能用漫画的形式表达自己的意见，如今网上已经出现了可以自由调用现成角色形象并绘制图案的在线工具——例如国内的“暴走漫画生成器”，以及国外的Rage Maker。不得不一提的是，尽管并非出自国人之手，但Rage Maker依然对中文输入提供了良好的支持，实用价值还是相当不错的。

配色方案不求人——配色网

http://www.peise.net

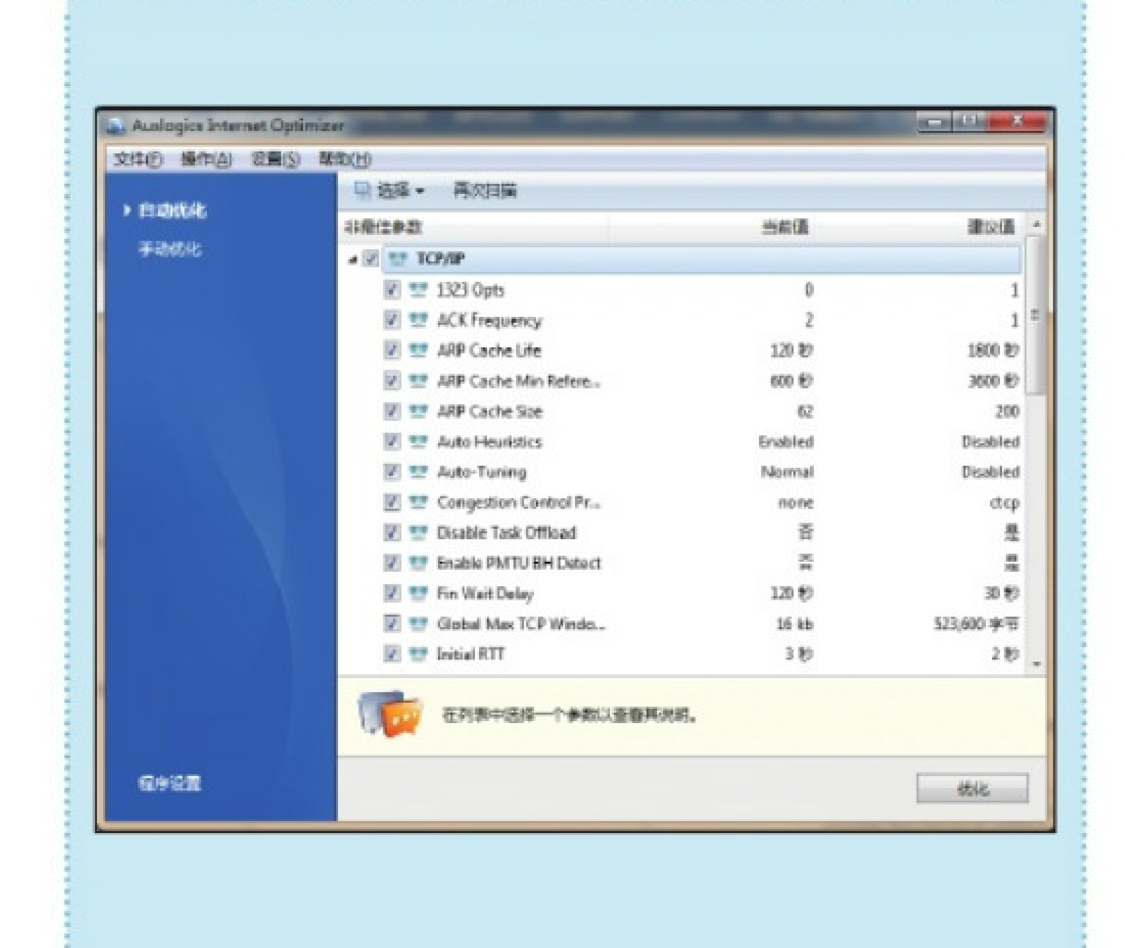
主题鲜明、布局清爽且几乎看不到扫兴的广告——这就是配色网的特色风格。对于初出茅庐的美工与设计师来说，这家网站不仅提供了大量现成的配色参考方案，更可以找到不少相关的学习资料与实用的软件工具。无论你是在为已成定势的设计思路寻找新的构想，还是单纯地需要一些有效的色彩搭配方案作为参考提示的种子，配色网提供的内容都可以助你一臂之力。





你有修改密码吗？前段时间的大规模密码泄露事件让很多对网络不是很了解的读者担惊受怕，就算笔者这样的老鸟也中招不浅。终极解决方案就是每个网站使用不同的随机密码，密码管理软件自然就变得不可或缺。鉴于国内互联网乌烟瘴气的环境，笔者选择了国外的1Password和Lastpass作为密码保存工具。当所有网站都采用不同的随机密码时，就算网站再次泄露数据也不会有过大的损失，毕竟没人能猜得出其他网站的随机密码，况且你自己肯定也不记得。

■小众软件 大笨钟



网络优化加速——Auslogics Internet Optimizer

□大小：5.8MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.downloadcrew.com/article/23452-auslogics_internet_optimizer/

网络优化加速软件在拨号上网年代相当普及，笔者当年就沉迷于各种诸如修改注册表和配置系统参数等优化上网速度的技巧，之后各种加速软件出来了，流氓软件也随之而来，而且一直延续至今。Auslogics Internet Optimizer虽然是一款国外软件但支持中文语言，推荐尝试。

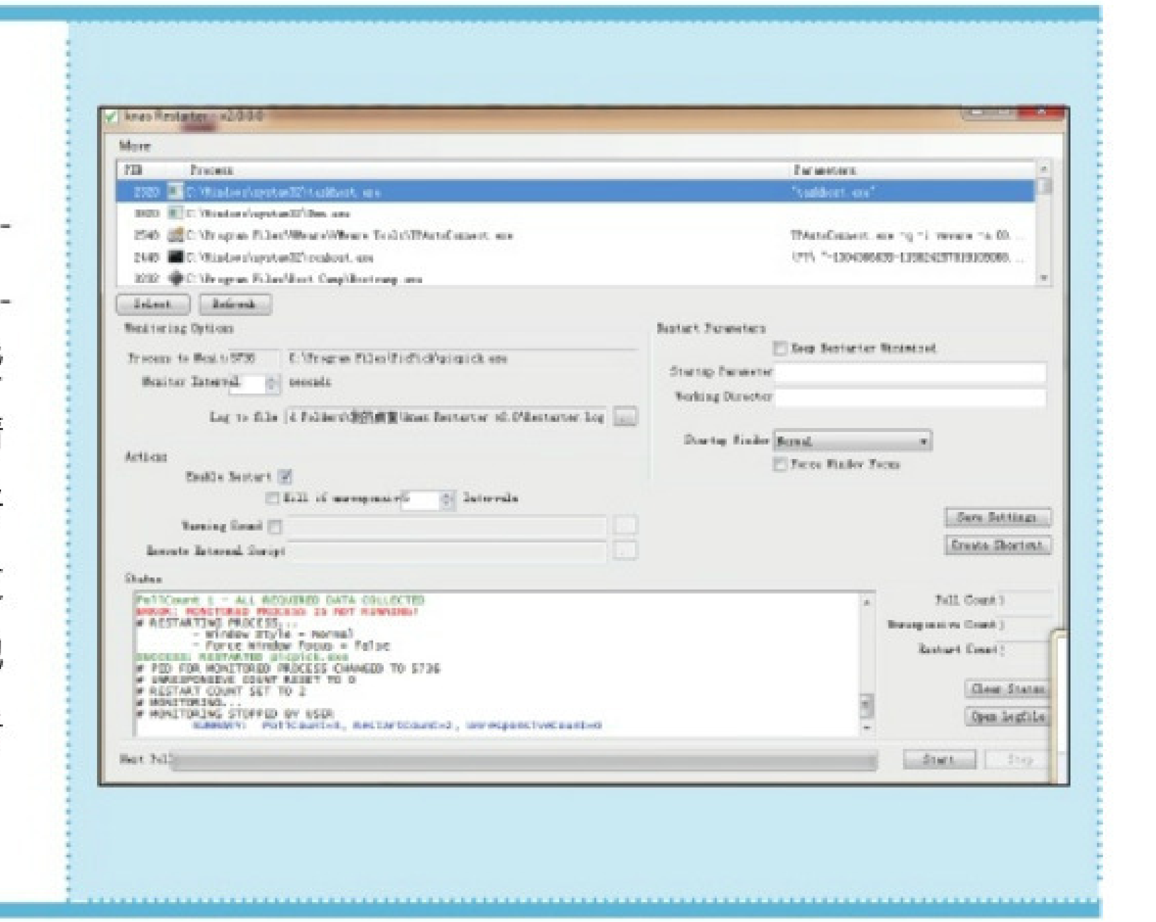
软件分为自动优化及手动优化，其原理无非是根据本地网络和系统环境进行各种配置。自动优化会扫描系统配置并给出推荐的修改值，之后点击“优化”便可生效。其实在上网高峰期即使优化再好也会比较感觉拥挤，不过能快点就快点吧。完成后会生成详细的修改报告，并要求重启电脑。

监视并重启进程——Restarter

□大小：208kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.knas.se/Applications/Restarter/Download.aspx

由于各种各样的问题，一些软件会在某个时刻突然崩溃。对于一些重要程序，如果此时无人值守在计算机旁就会造成麻烦，比如下载的情况。Restarter可以在后台监视它们的运行状况，一旦发现退出则重新启动，对于假死的程序还可以进行强制关闭并重启，非常实用。监视过程中可设置声音警告，这对于值夜班的读者来说是个福音，可以放心地睡一会儿。软件运行后从界面上选择一个进程然后设置扫描时间，点击“Start”立刻开始监视。



桌面鼠标手势——StrokesPlus

□大小：542kB □授权：免费 □语言：英文

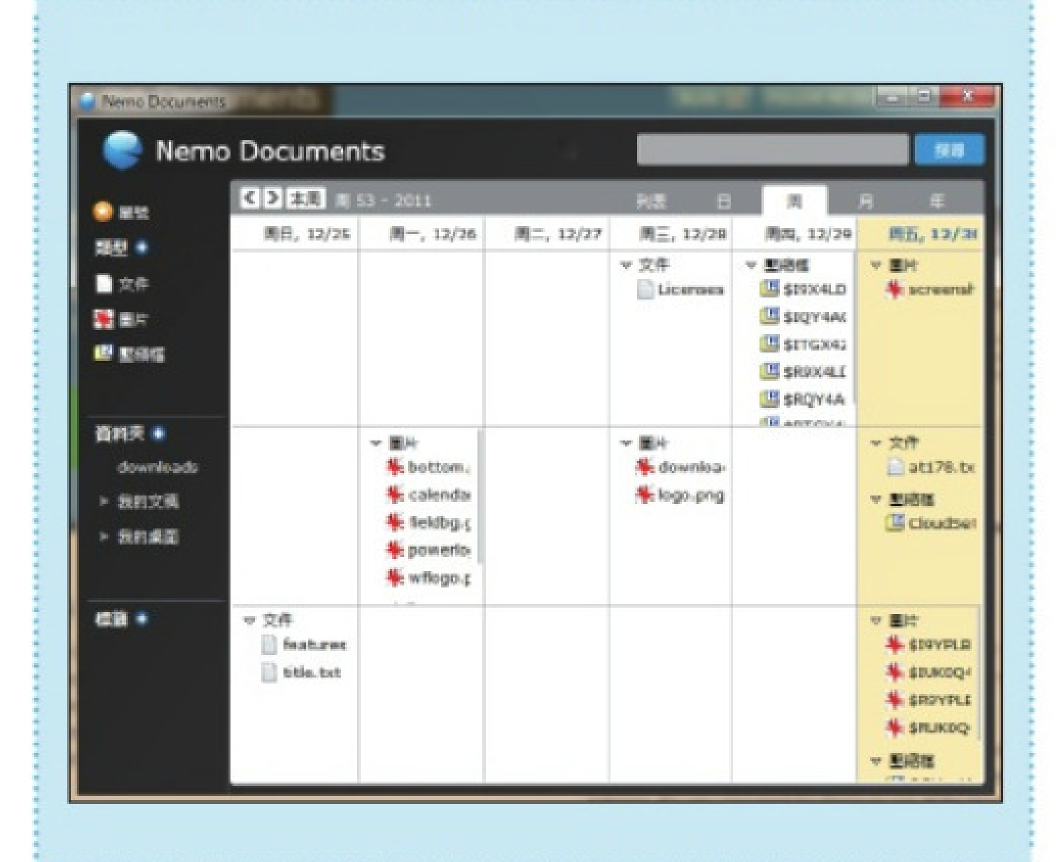
□下载：http://www.strokesplus.com/forum/topic.asp?TOPIC_ID=79

用过Firefox、Opera等浏览器的读者肯定对鼠标手势都很熟悉，轻松操作鼠标就可以实现关闭网页、后退到上一页面、打开新网站等操作。而在桌面上可以用StrokesPlus来完成类似鼠标手势的功能，默认支持最大化/恢复窗口、关闭程序/窗口、复制与粘贴、删除、选择全部文本、跳转页面末尾、刷新、恢复上一步、静音等功能，并且支持脚本扩展。默认鼠标右键激活手势，还可设置其他按键激活。使用时滑动鼠标，桌面上会出现一个淡蓝色的鼠标线，再根据预先定义的手势画出轨迹操作。熟练了之后，别人看你操作电脑将会是一件非常养眼的事情。

日历型文档管理器——Nemo Documents

□大小：430kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.nemo-docs.com/



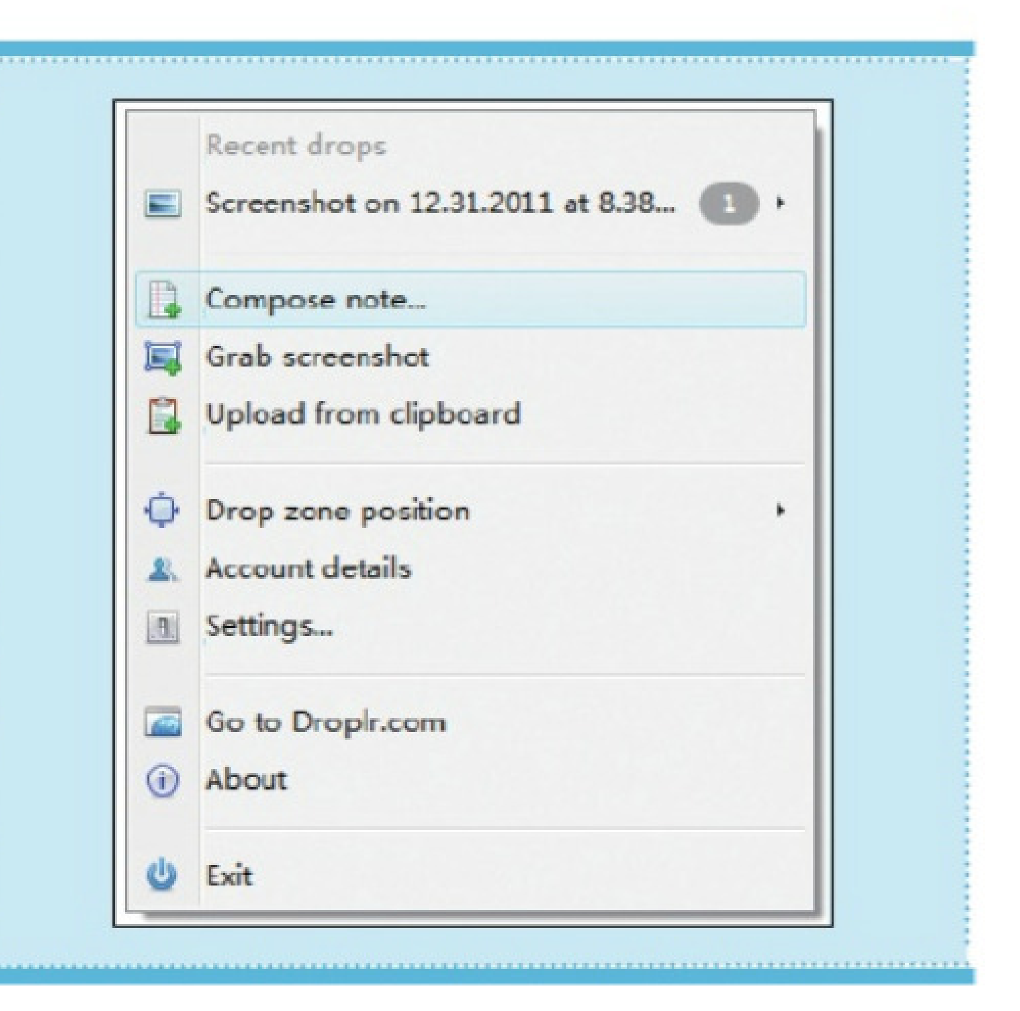
用惯了千篇一律的Windows文件管理窗口，有没有想过换个口味呢？有读者会说：用Total Commander！没错，TC是个好同志，但Nemo Documents也许更棒。软件将文档以日历的形式组织起来，你可以根据年、月、日来查看不同类型的文档，可以根据最后修改以及启动时间来查看文档列表，并且支持为文档添加标签和对重要文件加星。软件默认只管理几个文件夹的文件，可以自行添加。当一切都组织完毕后，查找文件将变得异常简单，你可以通过文件类型、文件夹或者标签很方便地找到一个或者一组文件，简直就是文件管理的利器。

快捷便利分享截图——Droplr

□大小：847kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：https://droplr.com/hello/

Droplr是一款完善的社交型截图分享工具，提供1G的免费存储空间（每个文件最大25M）。使用时双击系统托盘中的图标，桌面会出现一个悬浮框，再次双击则会消失。点击“Grad Screenshot”会出现一个类似QQ截屏功能的界面，选择需要截取的部分并松开鼠标，之后桌面右下角会出现一行网址并且显示“copied”，说明此时剪贴板中的截图已经上传到了网站，你可以随时方便地发送给朋友。登陆Droplr网站同样可以查看历史截图，不用担心重要的截图丢失了。



将Google Docs与本地电脑同步——Insync

□大小：8.4MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：https://www.insynchq.com/

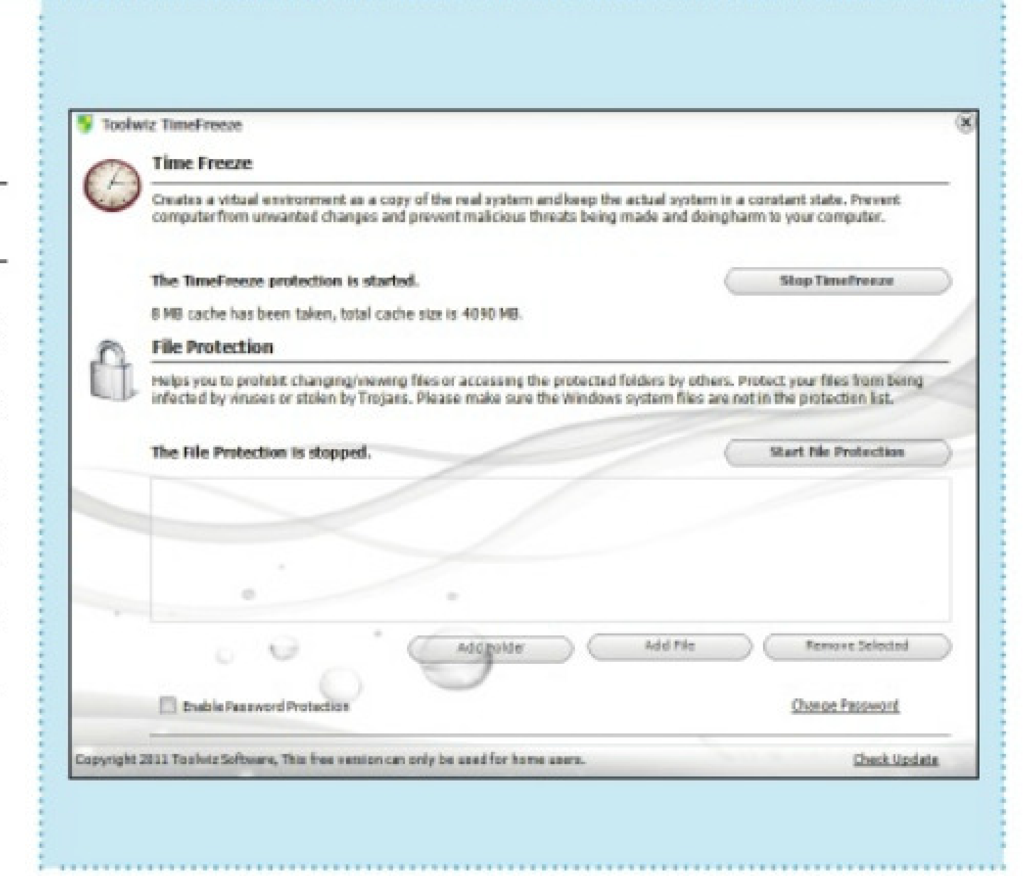
Google Docs是笔者用过的体验最好的在线文档、表格以及幻灯片查看与编辑网站，它的强大之处在于可以多人同时编辑一份文档，并实时将编辑结构显示在所有人的电脑上。Insync是一款简单易用的Google Docs文档与本地数据同步工具，运行后自动同步文件，默认为“我的文档”中的Insync文件夹，在这个文件夹中的任何操作都会同步到网络上，反之亦然。免费的Google Docs账号提供了1G储存空间，对于大部分用户来说足够了。

影子系统工具——Toolwiz Time Freeze

□大小：1.2MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.toolwiz.com/products/toolwiz-time-freeze/

Toolwiz Time Freeze是一款小巧的影子系统，用来实时保护操作系统不受任何侵害，在需要的时候随时恢复。软件界面非常简洁，只有两个选择：保护整个系统和保护某个自定义文件夹。保护系统是指所有对系统的操作都会被当作在一个沙盘中进行，并不影响真正的系统，就算彻底崩溃也不要紧，可以关闭软件并选择重启后恢复。而如果没有任何问题，也可以保存当前状态。保护文件夹同样也有上述两个功能。软件非常适合在安装具有一定风险的软件时开启，这样就算出问题也能及时恢复。





前段日子，国内几家网站的用户数据库泄漏在网络上引起了一波不小的恐慌。笔者几位朋友的Gmail账户和密码就落入了黑客手中，由于他们习惯用相同的密码和邮箱注册其他账号，也就触发了连锁反应，一些网游中的游戏装备都被洗劫一空。笔者借此提醒大家，移动平台上的软件多数为小公司开发，他们的后台数据库安全问题可能非常严重，所以在注册账号时千万不要使用如QQ、手机、身份证号等作为用户名，也不应和其他账户使用相同密码，以免引起“多米诺效应”造成更多麻烦。

■辽宁 马卡

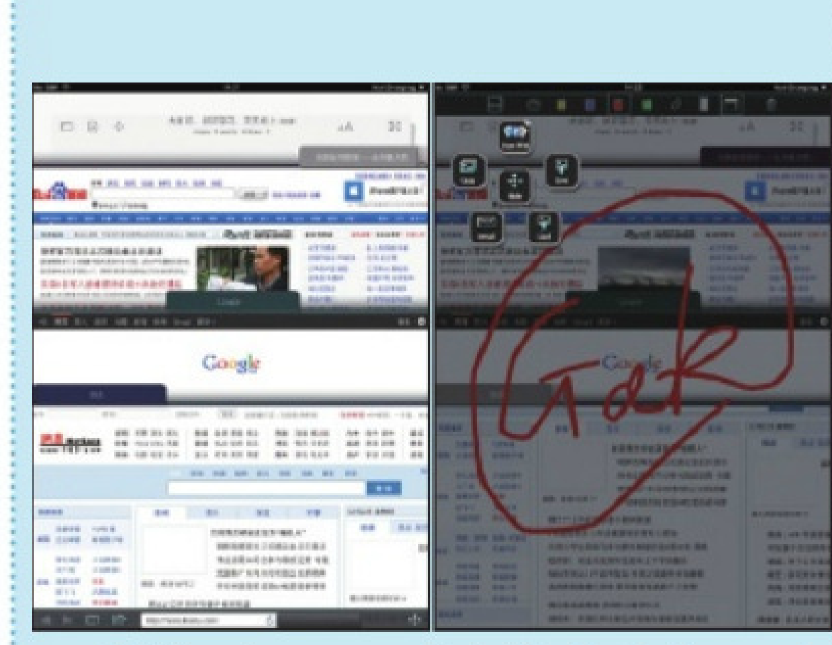
多标签同时浏览——Knowtilus



□大小：8.4MB □下载：http://t.cn/Sf0M0N

Knowtilus具有其他浏览器所没有的几项独特功能，其中最重要的是“多标签浏览”，它允许用户同时开启3个标签页，每个页面都可以上下拖拽改变窗口大小。软件自带文本编辑器，可以用来作为便签或记录浏览的内容。Knowtilus支持离线浏览，你可以把网页加入到“ReadingList”中，之后就会自动去掉广告等无关内容而只保留文字，甚至还可以使用内置的文本朗读功能将它们阅读出来。在主界面右下角的菜单中可选择对浏览器进行设置或调用扩展插件，插件包括翻译、标记网页、QR Code识别等功能。另外，分享功能可以把网址通过Email发送给好友。

点评：浏览器功能齐全且售价较高，适合使用iPad浏览网页的用户。测试中笔者遇到了多次程序崩溃，这可能是由于软件早期版本不稳定导致，期待能尽快完善。



同时浏览3个网页，还能把做过标注的网页截图发送给好友

组装模型飞机——Plapp Lite



□大小：29.7MB □下载：http://t.cn/Sf0t1R

Plapp是一款能模拟组装多种玩具模型的软件，它可以帮你找回儿时的快乐时光，其免费版“Plapp Lite”只提供一个飞机模型，可以用来体验一下。软件界面专为iPad定制，点击一个模型后进入说明菜单，其中包括图纸、模型组件等部分。像真实的模型玩具一样，先将零件一一拆下放进合适的容器中，然后再按顺序进行拼装。零件支持360度旋转查看，并可以随时调出图纸对照。不同零件连接在一起也很容易，你只需在它们的衔接处点击一下就会生成一条“连接线”，同时在屏幕左侧会出现滑块按钮，拖动它零件就会组装在一起，如果连接方式错误，虚拟连线则会自动断开。

点评：成功拼装好一个模型会给你带来不小的成就感，不过与真正的实物相比，Plapp给人的感觉还远远不够真实，比如零件缺少耐看的细节，完成后也没有动画或奖励，比较适合用来怀旧。



模型的精细度有待提高，放大或旋转时会看到比较明显的锯齿

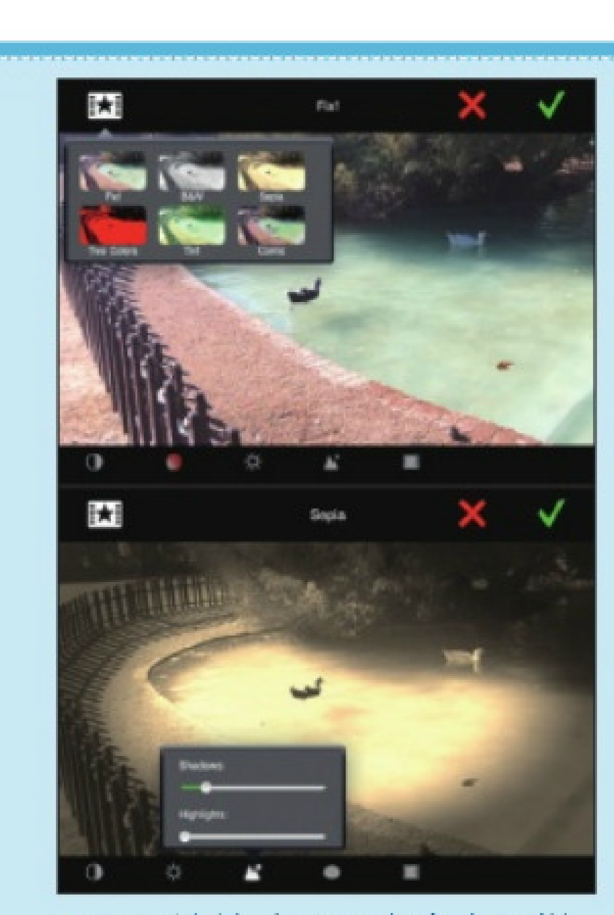
快捷视频处理——VideoFix



□大小：1.6MB □下载：http://t.cn/SfHhfF

快速处理图片的软件比较多，而处理视频的却比较少。VideoFix这款小巧的软件提供了6种处理视频的方法，导入文件之后选择一种风格，软件会提供相应预览，而且最高可支持720P视频。在内置滤镜中，“Fix!”用来调节对比度、饱和度和亮度，可以使视频达到更好的观看效果，它还能对高光和暗部的细节进行微调，例如适当去除暗部细节后再辅以其他滤镜，最终效果会给人一种油画般的视觉感受。

点评：不错的小工具，你可以将处理过的视频添加到iMovie里，这样制作的家庭录像会更有特色。



Sepia滤镜让画面完全变了样

你问我答——虫洞语音问答



□大小：918kB □下载：http://t.cn/SfeyXT

这款应用自称为“安卓上的Siri”，你可以向它提出任何问题，1分钟内就会有人解答。笔者甚至觉得叫它“人肉Siri”或许更为贴切。

虫洞的问答“机器人”会搜索网络上问答类网站的相关内容及其他网站提供的数据，如果找到合适的就会直接将答案以文本的形式发送给用户。例如出门在外，想知道某公交车都经过哪些站点，虫洞就会派上用场。当然，机器人无法回答所有问题，比如遇到“今天晚饭吃什么？”这类问题时，软件会推荐用户进行“在线求助”发动网友回答问题，当然答案也会比较无厘头。软件还支持“图片提问”，比如当你遇到一只长相奇特的狗想知道它是什么品种，可以拍一张照片上传到网络让网友鉴定。虫洞还有发起投票的功能，你可以在“三项单选”“四项单选”“四项多选”中选择一个。

点评：虫洞可以帮助你寻找答案，也是许多人排解寂寞、发泄情绪的平台。软件在更新了数个版本后越发成熟，功能性和趣味性都很出色。



界面十分友好，下方会显示其他用户的动态

素描快手——Sketcher Pro



□大小：341kB □下载：http://t.cn/SfEkmq

素描一般人玩不转，通常只有经过专业培训的人才懂。少数幸运儿天生就是画画天才，看过的画面能印在脑中并且可以画在纸上。如果你也对绘画感兴趣，可以试试Sketcher Pro，虽然不是专业的绘画软件，但它更追求功能的简单易用，比较适合略懂得素描的朋友涂鸦。你无需学习专业软件复杂的使用方法，只要能理解软件中不同笔刷的用途，就能用它们“拼”一个素描画出来。

软件内置12种笔刷，利用手指在屏幕上停留的时间来控制线条的轻重。在软件主界面点击“Menu”会弹出功能按钮，下方4个选项绘画时都需要用到，可以调节画笔的颜色、类型及画布的方向和缩放比。右侧还有5个按钮，分别用来新建画布、保存图片、分享图片、撤销操作和重复操作。

点评：软件设计朴实，功能简单实用。此外还针对新手加入了教学使用向导，帮助用户从零开始画出一副简单的素描画。

一副素描画可以在短时间内完成

免费语音聊天——你我他语聊



□大小：7.4MB □下载：http://t.cn/SfD4kC

一些软件可以通过3G和WiFi网络实现语音通话，不过这可让通讯运营商感觉不太好，“你我他语聊”就是这类软件中的一款。和微信、米聊不同的是，这款软件并非采用对讲机方式，而是真正实现了双向实时语音聊天。使用软件之前需要注册“TaTa”号，之后就可以采用邀请、基于地理位置或者直接输入“TaTa”号来添加好友。如果不想语音通话，软件也支持发送文字信息。这款软件在0.9.2版以前稳定性比较糟糕，不过截稿时发布的0.9.5版本中，这些问题已被修正，笔者测试时语言通话、短信等功能的质量都不错。

点评：“你我他语聊”的服务稳定性、通话质量会决定这款软件未来的命运，希望1.0正式版会有更好的表现。



用户群主要是年轻人



新的开始，极致轻薄与高性价比之选

■北京 墨汁做寿

春节的温馨和正月十五的喧闹刚刚过去，新的学期和新一年的工作已经在召唤着大家了。一年之计在于春，我们必须在这段时间内为新的生活做好准备，例如购买一台好用又不贵的PC来应对即将到来的学习和工作。

尽管目前笔记本在学校中已经非常普及，但低端笔记本存在一些明显的短板，例如处理能力、输入能力和显示能力等，所以在这些方面有一定要求的用户，恐怕还是需要配置一部台式机。

在中低端市场上，AMD平台的优势依然明显，例如目前市场上最便宜的物理四核处理器——500元价位的速龙Ⅱ X4 631。这款产品不仅是采用更新的32nm制造工艺，而且核心架构也进一步升级，每个处理器核心的二级缓存增大到1MB，最高可支持DDR3 1866内存，因此不仅功耗降低，而且性能也有所提升，价格则更有优势。作为AMD APU时代的处理器新品，它采用了新一代主流产品的FM1接口，搭配A75、A55主板使用，主板的选择余地更广，未来升级潜力也更大。

APU是目前AMD在主流市场的主打产品，其入门级产品A4系列拥有出色的性价比。A4-3400为双核处理器，带有支持DirectX 11的Radeon HD 6410D独显核心，以不足400元的价格，提供了入门级电脑所需的数据和图形处理能力，远比购买独立的处理器和显卡更划算。

高性价比平台并非仅追求低价格，我们选择了带宽更高，但价格接近DDR3 1333的DDR3 1600内存。在主板和硬盘选择上，也采用了显得较为“高端”的A75芯片组主板和1TB容量型号，因为A55不支持很有前途的USB 3.0接口，且两者差价不大，不如购买A75产品。同样，1TB硬盘和750GB、640GB容量硬盘之间的差价也很小，但前者有更高的容量和速度，所以更值得选择。



A55芯片组不支持原生USB 3.0，其他功能则接近A75

对另一些资金充裕的用户而言，笔记本虽然能够携带，但大部分产品在便携性、续航能力、应用能力等方面却并不是很让人满意。而2012年初，超极本的大量出现和多样化，应该会让更多人体验到笔记本电脑的真正魅力，

一、高性价比多核平台

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	速龙Ⅱ X4 631（盒）	475
主板	昂达A75T魔固版	499
内存	三星4GB DDR3 1600×2	300
显示卡	蓝宝HD 6770 1GB GDDR5白金版	799
硬盘	希捷Barracuda 1TB 7200转 32MB SATA2（ST31000340AS）	530
散热器	盒装自带	/
光驱	三星SH-222AB	138
机箱	Tt星际指挥官	299
电源	航嘉冷静王钻石2.3+版	248
键鼠	罗技G1游戏键鼠套装	179
显示器	三星S23A300B	1250
总价		4717



这款配置拥有强大的多线程能力，可用于图形处理等高负载工作，我们因此为其配置了较大尺寸的显示器和高达8GB的内存，以及手感较好的键鼠套装。当然配置了Radeon HD 6770显卡后，其3D游戏性能也相当不错，以全高清分辨率和最高画质应付目前的3D游戏都没有问题。

二、入门级影音平台

A4-3400的TDP仅有65W，内置显卡则拥有UVD 2视

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	AMD A4-3400（盒）	459
主板	昂达A75T魔固版	499
内存	三星4GB DDR3 1600×2	300
显示卡	处理器自带	/
硬盘	希捷Barracuda 1TB 7200转 32MB SATA2（ST31000340AS）	530
散热器	盒装自带	/
光驱	建兴iHOS104	370
机箱	超频三迷你M1	280
电源	机箱自带	/
键鼠	罗技MK260键鼠套装	111
显示器	明基GW2240M	999
总价		3548



频技术，不仅可以低价格提供入门级的数据和图形处理能力，而且还拥有不错的影音能力，采用了漂亮的小机箱后，其实这套配置更像是一款HTPC，如果连接电视而不使用显示器的话，总价更降至2600元以下。即使作为卧室或办公室电脑使用，小机箱和低功耗带来的小体积、低噪声，也会让用户感到更加舒适。无线键鼠套装可让你在办公、游戏或欣赏影音时更加自由，如对影音播放的需求不是很高，可考虑将光驱更换为普通DVD刻录机或干脆取消。

三、超极本选购

尽管超极本的概念在2011年初才由Intel提出，但从某方面讲，其原型甚至可追溯至2008年推出的苹果MacBook Air。在2011年底前，只有华硕、宏碁、联想、东芝等少量厂商推出了相应产品，它们的外形、配置、指标等，大都像是Windows版的MacBook Air，笔者甚至怀疑就是来自同一家代工厂的同一生产线。

不过在CES开幕前和展会中，超极本突然成为了笔记本厂商热捧的概念，惠普将超极本与商务相结合，戴尔则将其归入强调影音娱乐的高性能XPS系列。另外三星尽管已拥有轻薄不逊于超极本的产品线，也投入了超极本阵营，华硕等厂商则已经开始准备自己的第二代产品，例如彩色版UX21。在2012年度，将有75款甚至更多的超极本投入市场，价格会更加平易近人，还会出现14和15英寸产品。但已经等不及这些产品一部部推出，一点点降价的朋友，最近是否有值得选择的产品呢？答案也是肯定的。

1.宏基蜂鸟S3951G



这是目前价格最低廉的超极本，其机械硬盘与小容量SSD结合的配置极大降低了成本，在睡眠唤醒时能获得与SSD近似的速度，不过目前SSD还没有参与到一般应用和开机时的磁盘加速中，显得有些“浪费”。另外它没有网线接口，可能会让习惯于传统网络的用户感到有些不便。



2.惠普Folio 13

这是一款面向商务用户的产品，和对手相比显得略重略厚，但也比一般同尺寸超轻薄本更轻薄。

3.华硕UX31KI2557E



9000元已经达到了超极本的主流价位，但它在处理器、屏幕、存储容量等方面却拥有更高的配置，值得资金充裕又追求高性价比的用户考虑。P

主要配置	宏基蜂鸟S3951G	惠普Folio 13	华硕UX31KI2557E
参考价格	6400元	7999元	8999元
处理器	酷睿i5-2467M (1.6GHz，睿频2.3GHz）	酷睿i5-2467M (1.6GHz，睿频2.3GHz）	酷睿i5 2557M（1.7GHz，睿频2.4GHz）
内存	4GB DDR3 1333	4GB DDR3 1600	4GB DDR3 1333
显示屏	13.3英寸（分辨率1366×768）	13.3英寸（分辨率1366×768）	13.3英寸（分辨率1600×900）
硬盘	500GB 5400rpm+20GB SSD	128GB SSD	256GB SSD
显卡	Intel 核芯显卡	Intel 核芯显卡	Intel 核芯显卡
无线连接	Intel 802.11b/g/n及蓝牙无线网络连接	Intel 802.11b/g/n及蓝牙无线网络连接	Intel 802.11b/g/n及蓝牙无线网络连接
光驱	无	无	无
接口及扩展	1×VGA，1×HDMI，3×USB 2.0，多合一读卡器	1×HDMI，1×USB 2.0，1×USB 3.0，1×网线接口，多合一读卡器	1×VGA，1×HDMI，1×USB 2.0，1×USB 3.0，1×网线接口，多合一读卡器
摄像头	130万像素	集成摄像头	130万像素
尺寸	323mm×218.5mm×17.5mm	318.5mm×220.2mm×18mm	325mm×223mm×17mm
重量	1.35kg	1.49kg	1.4kg
操作系统	Windows 7家庭普通版（64位）	Windows 7家庭普通版（64位）	Windows 7家庭普通版（64位）

头牌新闻

2012年CES展会开幕

■本刊记者 monitor

CES（全称Consumer Electronics Show）是全球规模最大的消费科技产品交易会之一，各大IT业巨头均会出席。首届CES于1967年6月在纽约举办。展览期间，多数全美前100大的连锁店进口商及零售商皆会前来，是采购所有消费性电子、个人电脑/通讯产品及了解产业趋势的最佳场合，也是不可错过的商业机会。而今，参展厂商超过了2300家，占地面积140万平方英尺，观众人数多达11.7万人，已经超过了老牌IT业展会Comdex。



2012年CES展会一如往日的精彩

CES展会也是各大厂商展示实力和规划未来的重要战场。在2012年的CES展会上，Intel上公布了Ivy Bridge在2012年的发售计划，还展示了基于这一平台的超极本的概念设计，在外形、接口、界面、安全性、内容等方面都将有较大发展。另外其X86平台在手机和平板中也即将取得突破，不仅展示了智能手机参考设计，还与摩托罗拉和联想等手机、平板厂商达成了更深入的合作关系，相关产品将于年内上市。

4G LTE网络也是本届展会的重点，Verizon Wireless和希捷联合展示了基于这一无线标准的移动无线存储设备、诺基亚Lumia 900和HTC的Windows Phone手机也都将支持4G LTE。P

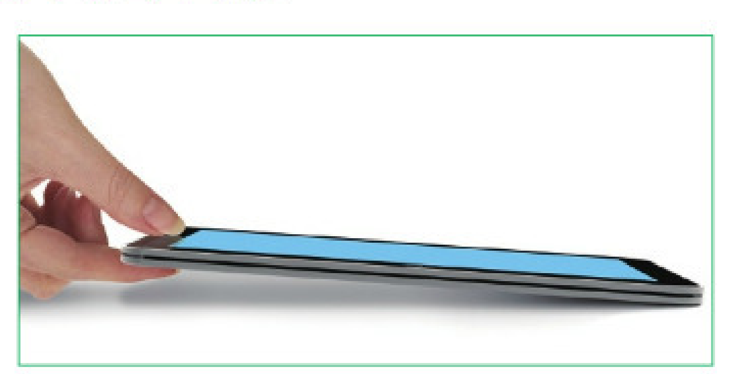
硬件店

戴尔XPS 13超极本登场



在拉斯维加斯举办的2012年消费电子展（CES）上，戴尔发布了XPS系列产品新作——XPS 13超极本。它是目前市面上体积最为轻巧紧凑的超级本产品之一，整机1.36kg，机身最薄处不足6.4毫米，最厚处为18毫米。XPS 13采用无边框设计，拥有超长待机时间、英特尔快速开机技术和智能连接技术，并配备英特尔第二代智能酷睿系列处理器，128GB或者256GB固态硬盘，英特尔核心显卡。其显示屏采用300流明高清13.3英寸WLED并配有康宁防划痕强化玻璃，另配备全尺寸背光键盘，带有组合键以及多点触控的玻璃触板，电池续航时间最长达8小时53分。

东芝AT200平板电脑上市



东芝电脑于2012年1月正式发布了全球最薄的10英寸双核平板电脑：铂金系列AT200，其厚度只有0.77cm，重量仅约540g。东芝AT200配备了坚固耐磨的屏幕保护玻璃，机身采用与超极本铂金系列Z830相同的镁合金外壳，背板采用超细腻金属电镀拉丝设计。本机采用1.2GHz双核OMAP4430处理器，配合1GB DDR2内存，搭载Android 3.2操作系统，拥有16GB存储空间，配备10.1英寸1280×800 IPS广视角液晶屏，东芝resolution+技术可提升画质，Adaptive Display技术则可提升强光下的显示效果。它还内置超薄1.5W扬声器，支持Audio Enhancer音质提升技术和SRS音频解决方案，并提供了前置200万像素和后置500万像素双摄像头，内置GPS导航模块。

尼康FX格式新一代旗舰机型D4全球同步发布



2012年1月6日，尼康正式全球同步推出一款全新的单反相机旗舰机型——尼康FX格式相机D4。它搭载全新的尼康FX格式CMOS图像传感器（36.0mm×23.9 mm）和全新数码图像处理器EXPEED 3，可提供卓越的图像品质和性能。该机有效像素为1620万，支持ISO 100至ISO 12 800（最低可至相当于ISO 50，最高可至相当于ISO 204 800）。全新RGB感应器（约91 000像素）支持高级场景识别系统，即使利用光学取景器取景也能识别人物脸部。同时，高级场景识别系统在AF、AE、i-TTL闪光控制以及自动白平衡（AWB）控制的精确度方面进行了改进，其51个对焦点的AF系统能够实现更快速的自动对焦，在弱光环境下也能对主体进行侦测对焦。它还能以30fps的帧速记录全高清动画，并提供3种记录格式。D4支持高速UDMA 7的CF存储卡和新一代高速XQD存储卡，内置的有线局域网功能，连接新型无线传输器WT-5时，还可支持通过WiFi的高速图像传送。此外，D4还具备多个新功能，例如用户可在图像上追加IPTC（国际新闻电信理事会）信息，帮助专业摄影师提高工作效率。

HTC宣布推出首款4G LTE Windows Phone

HTC执行长周永明在2012年1月举行的CES展会上宣布将推出首款至支持4G LTE网络的Windows Phone手机HTC TITAN Ⅱ。它搭载高通1.5GHz单核心处理器，具备4.7英寸Super LCD触控屏幕，可通过WiFi使用HTC Watch服务取得最新的电影与电视节目，或是随处体验Xbox Live移动游戏。HTC TITAN Ⅱ具备130万像素前置摄像头和1600万像素的后置摄像头与广角镜头，支持自动对焦、双LED闪光灯、红眼侦测、防震、背照式感光组件、相机物理按钮，相机支持支持全景拍摄及720p视频拍摄。

网件NETGEAR公司推出新产品

美国网件（NETGEAR）于2012年1月14日宣布推出两款产品，让用户更容易连接游戏和家庭影院设备到家庭网络。Nano 500电力猫（XAVB5101）可将房间里任意一个电源插座转换成高速网络连接。它设置简单方便，拥有当今市场上同类产品中最小的外形，在连接单一设备时性能表现出色，速度高达500Mbps，网络延迟极低，适合带宽密集型任务。NETGEAR N900视频&游戏4端口无线适配器（WNCE4004），可同时提供4个有线设备的连接到无线路由器。它采用多个无线流和双频段技术，支持多人使用，多人同时观看1080p分辨率的高清视频流，降低多人在线游戏延迟。NETGEAR 500 Nano电力猫将于2012年第一季度上市，N900视频&游戏4端口无线适配器将在2012年夏天上市。

飞利浦运动精灵Spark Ⅲ上市



2012年1月12日，飞利浦发布了Spark Ⅲ播放器，它秉承了飞利浦运动型MP3经典的方形外观设计，银色镶边搭配黑色材质机身，配备128×128像素1.52英寸触控彩屏，在锁屏状态下也能通过长按音量键随意切换歌曲。Spark Ⅲ支持双无损压缩音乐播放，支持MP3、WAV、WMA、FLAC、APE等多种音乐格式，并且是首款搭载飞利浦Fullsound2专利音效的音乐播放器，拥有降噪功能，丰富和增强了音乐效果。其智能快速充电解决方案只需连接USB充电器5分钟，即可播放90分钟；而在满电情况下，它的播放时间可长达22小时。同时飞利浦Spark Ⅲ还内置FM收音机功能和录音机功能。

SP广颖电通推出Velox V30固态硬盘

SP广颖电通于2011年12月9日推出了面向游戏玩家的Velox V30固态硬盘，采用了最新的Sandforce芯片组，拥有出色的耐用性，重量仅有70g。它采用SATA 3接口，最高读取速度可达550MB/s，持续写入速度最高可达500MB/s。Velox V30支持TRIM Command和Garbage Collection技术，解决了一般固态硬盘在长时间使用后，容易出现的因资料碎片过多而导致整体性能下降的情况。目前Velox V30有60GB、120GB、240GB以及480GB的容量配置。它提供了3年质保，随机附赠3.5英寸安装托架。

Razer在CES 2012展示PC游戏平板电脑概念设计



Razer（雷蛇）在CES上展示了Project Fiona PC游戏平板电脑。不同于其他针对普通使用或休闲游戏而设计的平板电脑。它搭载第三代英特尔酷睿i7处理器，更像是一款功能完善的PC，PC游戏都能直接在该款平板电脑概念设备上运行，不用再进行移植、优化或是重新研发。Project Fiona采用全新的混合型用户界面系统，整合了2个具备精确模拟摇杆的力反馈游戏控制器，所有支持游戏手柄的PC游戏都可以直接在Project Fiona上运行。它还有加速度计和多点触控屏。

软件圈

中华会计网校手机看课支持苹果设备

继开通安卓系统的手机看课功能后，国内最大的会计远程教育基地中华会计网校（www.chinaacc.com）新增了支持苹果手机系统的看课功能，与安卓版一样具备下载与离线观看功能，同时支持iPhone、iPod touch、iPad等苹果移动设备。中华会计网校是美国纽交所上市公司正保远程教育旗下最负盛名的会计网络培训机构，自2000年成立以来一直是我国远程教育新技术、新模式的开创者和引领者。此外，中华会计网校还于2012年元旦期间推出了“会问会答互助答疑平台”，全国所有会计类专业人士均可在“互助答疑平台”上回答百万学员的各类问题从而赚取佣金。

网络帮

Mozilla进军移动领域



James Ho在体验会上发言

在刚刚结束的2012年1月7日火狐深圳体验分享活动中，来自Mozilla台湾办公室的B2G项目负责人James Ho先生和数百位火狐社区的活跃用户分享了基于Web和HTML5的B2G项目的概况和进展。B2G将为用户提供一个基于网络的操作平台，该平台将直接和设备的内核进行交互，而系统上的所有应用和内容都是基于网络的。用户开机即进入到Gecko内核，用户看到的应用全部都是基于Web的应用。此外，火狐深圳体验活动上，火狐工程师们还为大家分享了HTML5的开发技巧和最新版火狐的特性，从多方面为大家展示了火狐的产品和Mozilla的开放理念。

晶合快评

不要低估下限

■晶合实验室 Sting

沸沸扬扬的大型网站用户名密码泄露事件，近日似已逐渐平息，如同一切危机事件的发生，高潮之时令人惊心，淡去之后少留痕迹。生活在世间，我们总是被各种大事小事上着课，每件事都有可能成为一个寓言，不同的是每个人对待寓言的态度。假如这件事只是教会了我们要经常改密码、要学会各种或简洁或复杂的密码设置技巧，那未免太头痛医头、脚痛医脚了。

笔者是一个业余的程序开发者，经常为自己的工作或生活写一些半吊子的成品。前些年博客流行的时候，突发奇想，觉得最好能与一两个朋友一起写博客，版面竖直排开，每人写一竖栏。于是花了一两个月时间，写了一个博客后台。在编写用户名、密码验证模块的时候，我意识到这是一个涉及到个人隐私的问题。虽然对于我这个“超级管理员”来说，数据库的内容完全透明，但是密码设置确实涉及到一个人的习惯，如果从某个密码的设置方式合理分析，仍有较大的可能性推测出此人生活中常用的其他密码。

当然我也知道在这方面，其实编程语言本身已提供了解决方案。这个方案很简单，在存储密码值之前，先对该密码进行一个结果唯一、但不可逆推的运算，之后将运算结果（而不是原密码本身）存储到数据库中。此后，当用户进行登录等需要验证的行为时，只需将浏览器发来的明文密码重新做一次相同的运算，再将结果与数据库中存储的数据比较即可。这种方案在商业中的使用已经非常广泛，比如移动公司、网上银行、QQ甚至连某些小论坛，都会不厌其烦地提醒用户：“我们的客服或内部人员坚决不会向您询问密码！”不要认为他们是在惺惺作假，通过这样的方案，他们即使看得见数据库，也无法反推出原密码，不能用该密码授权进行任何操作。一个合格的网络管理员，绝不会在你遗忘密码（公司邮箱、内部网登录名等）时查询出你的原密码。在这样的方案下，他要帮你取回权限，唯一的方式就是重置密码，而不可能重新给你发送。



但这样确实稍微麻烦了些，因为要加几条语句，对于我这种非专业程序员来说，还得去查下资料学习函数调用，此外还需增加密码设定、密码重置等一系列页面功能。程序员是一个最容易日夜不分连轴转的工种（解决问题的刺激动力相当强烈），在被大大小小的Bug折磨得不成人样的时候，鉴于我只是一个业余选手，最后我厚颜地跟我的朋友们说：“给我明文密码吧！”他们也善意地表示了理解，但某个朋友发来的密码是“jiushibugaosuni”，哈哈，不告诉就不告诉吧。



能让人若饮醇醪，不觉自醉的Sting

因此，当看到密码泄露的一这幕疯狂上演时，我突然产生了幻觉：我的业余地位是不是可以得到提升了？原来这些网站，居然全都没有使用对密码进行单向加密运算的“专业”方案。作为专业性的网站，专业度究竟应当表现在什么方面？技术的先进、页面的精致，抑或，还需要包括负责任的态度？或者我们即使不从专业的角度出发，只从大型公众网站的角度出发，发生这样的事，该责怪的到底是用户的粗心大意、缺乏安全意识，还是网站的不负责任、获利后哪管身后洪水滔天？又或者，该质问一下我们的文化与制度？

经济学的理论告诉我们，一个理性个体总是要去追求利益的最大化。就像编写密码模块的程序，我觉得无需用加密算法的编写成本来换取更高的安全性，因为我们人少目标小，绝少产生用户利益受损。但是为什么人数如此巨量的专业网站也没有考虑这一点。原因正如此次泄密事件，最后付出了时间成本与学习成本的是普通用户，事件过去，专业网站不仅未受损，而且还成就了借机炒作一把的妙笔。

是的，你看到了，我们的机制，无论是文化还是制度，对他们都没有任何惩罚。这犹如明知某牛奶有问题，仍允许在超市售卖，用户仍然去超市购买，最后它就很可能造成更大问题。作为媒体，我们唯一能做的是报道。我并不愿提醒大家，生活在这样的机制下，你永远不要低估下限，永远不要低估下限被无限降低时可能发生的风险程度。但是既然风险已经如此转嫁，我还是把标题写成了现在这样。

漫画作者：suns

多益网络

梦想世界 在线
www.henhaoji.com

独步舞林
《梦想世界》草群舞活动心得

玩过祖玛游戏没？最具想象力的网游《梦想世界》，将“祖玛”与自身的战斗系统完美结合，做成一个团体竞技活动——草群舞。今天，笔者就带大家进入神奇的游戏世界，教大家怎么玩转这个草群舞活动。

活动心得：

1.控制时间：因为活动时间只有短短的40分钟，所以，如何控制好时间，是玩好这个活动的关键。笔者建议大家在活动的时候，把全部频道关了，除了队伍频道，有条件者还可以语音/视频对话。把沟通做好，就能节省时间。

2.专人指挥：因为舞场内的草团会持续不断地向舞后靠近，如果移动到舞后那里，那就表示您已经失败了。所以，对整个场面的控制是尤其重要的。要得到高分并不是杀得速度快的就是赢家，合理的分配才是得到高分的最佳要素。虽然我并不怀疑大家的判断能力，但是每个人的观点并非都是相同的，所以你的组合可能会在同伴的不经意间就会被打掉。所以建议由专人掌控指挥，当场面失去控制时，你和队友可以通过战斗，将本来不相邻的草团形成相邻的3个以上的同色草团，这样就会碰撞消失。个人推荐是4个火力高的人杀，1个具有较强全局意识的人在一旁指挥，其他4人要服从安排，而且是绝对服从。由于得到物品的概率和杀草团以及更为重要的怪物数量的影响，所以全局指挥的那个人得到物品的机会肯定比其他四个少得多。

3.形成连击：连击获得的积分比碰撞消失得更多，这个是活动玩好的重点，也是拉开队伍之间排名的重要手段。一般的碰撞爆炸所得的积分，第一爆300，第二爆600，加起来才900，而连击第一爆还是300，第二爆可以达到2000，总积分可达到2300。而更为重要的还不是累积积分的差别，而是连击爆炸的积分均受到上一爆的积分影响。相信玩过祖玛的人都对此积分算法非常熟悉，因此一个好开局对于后面的发挥至关重要。

4.清理怪物：在草团移动中，会出现一些怪物，比如可爱的梦想企鹅，刺猬，大草团。这些怪物掺杂其中，眼尖的你可千万别放过，因为战胜了这些怪物也会得到奖励。

5.高积分的关键在于养：很多人都很讶异为什么那些前几名的积分可以那么高，动不动就能有十多万，而很多人拼死拼活的积分才只上5万。其实拿高分的关键是要有一种战术意识——养。要得到高分不能仅仅把目光局限于眼前，而是要有更远的全局意识，把2次当作一次来处理，这就是“养”。因为每次刷出的草团数目都是有限的，即使你安排再合理，要突破五连爆也是很难的，而两局合成一局来弄的话，搞出一个八连爆也不是太难。根据规则二，连爆的次数越多，积分越高，而且更为关键的是，这些积分是一直累计上去的，2个五连爆的积分绝对没1次七连爆的多，更不要说八连爆了。笔者在最近一次草群舞中弄出了一个六连爆，爆炸的最后两次积分分别是9600以及1.2W，至于第七以及第八的如果爆成功的话，积分不用我多说了吧！如何利用好养的这个战术呢？第一局什么都不管是绝对不行的，毕竟2次和在一起的草团数实在太多了，因此第一局所需要的工作是把那些无用的草团或者怪物先清理掉，弄出几个爆，但是又不要让它爆成功，这个就需要指挥者的指挥能力和全局观察能力了。

6.不放过最后一分钟：活动时间安排是40分钟，一般而言，游戏最后一分钟的时候全队的人就不要分什么策略了，看到什么就直接杀什么，反正能得到积分才是最关键的。

7.活动奖励：2级宝石、聪灵果、如意宝石包、重造精华、高级魔兽要诀、终级魔兽要诀、战斗抵用金、“草群舞王”称谓，另外，优胜者名单还会登上新一期的报纸，名利双收！

总之，参加草群舞活动不仅能获得丰富的经验和金钱奖励，还能同时享受战斗和祖玛游戏带给你的乐趣。希望大家都能够在草群舞上取得高分，尽展风采，做一个拉风的草群舞王！


草群舞会由此进入



草群舞还可以双打



代表奥特曼消灭毛草团



毛草团同色相撞

中娱在线

猎于远古，锋刃无双
《猎刃》最新游戏剖析详解



穿梭在远古世界的猎人们，在无垠的远古侏罗纪中，挥舞着猎刀，猎杀着无比强大的怪兽，这是他们每天的生活，狩猎或者猎食，是这个世界的生存法则。3D影院级水准的立体视觉写实画面场景、远古时代的生存挑战、国际一流的游戏打击感、人宠合一的交流模式、全球唯一同步运营以及上百种新奇的创新玩法，这就是国内3D动作网游之王《猎刃》。

猎——侏罗纪时代再现世间

在这里，侏罗纪神秘的面纱再次被揭开，国际顶级美工团队倾力打造的3D写实画面将惊爆你的眼球，《猎刃》为玩家还原再现上古侏罗纪时代，绚丽的冰川、喷涌的岩浆、荒芜的沙漠、瑰丽的草原、绚丽的雨林、无垠的狂野……完全是3D影院级水准的立体画面仿佛亲至现场。

坐在电脑前，带着3D眼镜，呈现于你眼前的将是无尽的怪兽，各种史前龙类、亚龙类，巨大的蜘蛛，凶猛的巨象应有尽有，握紧你的武器，在这个杀戮的世界里尽情挥洒。

刃——无职业玩法武器自由搭配

工欲善其事必先利其器，一个成功的猎人，不但要拥有敏捷的身手，强大的武器装备也是必不可少的条件。《猎刃》为玩家设定了完备的装备打造系统。搏杀怪兽不单是享受战斗的快感，猎杀的激情，采集剥取怪兽身上的材料也是目的之一，而这些材料将经过玩家的亲自打造，制作出更为强力的武器装备来完成更为激烈的挑战。

《猎刃》独创的无职业平衡玩家，使玩家可以根据自己的爱好来打造适合自己的武器装备。游戏中玩家可以使用多种武器进行战斗，而每种武器都有其独特的技能。在这款游戏中将不再有职业限制，有的只有玩家水平的强弱。霸气的长刀重槊、犀利的单剑双刀、灵巧的法杖弩箭，每一种武器都无情地收割着怪兽的生命，游戏开放了武器精炼系统，精炼的武器经过血的洗礼，会散发出各种绚丽的光芒，这是勇士的证明，高手的象征。

技——无尽的猎杀游戏

与人斗，其乐无穷。PK永远都是游戏永恒的核心。作为国产3D动作网游之王的《猎刃》，在动作的设定上独具匠心，摒弃了传统网游中海量的技能设定，抛弃了站桩式固定炮台对轰的无聊战斗模式，在动作设定和游戏打击感上突破了固有的限制。游戏中的技能基本都是从基础的操作中演化而来，简洁犀利。游戏中角色的每一个动作都经过精心的设计，结合了传统的武术动作与实际的战斗需求，不但合理而且充满爆炸的美感，翻滚跳跃、辗转腾躲，只要你能想到的招式，都能够实现。游戏中的PK战斗，不再是装备的比拼、技能的对轰，而是技术与智慧的较量，胆量与手法的竞技。

萌——萌猫萝莉陪你玩网游

作为一名合格的猎人，怎么可能没有好的猎犬。而在《猎刃》中，"猎犬"进一步得到强化，游戏独家特色设计的宠物系统已经隆重上线。宅男杀手的小萝莉、乖巧的梦猫、卖萌的小哈等萌宠将陪你酣战到永久。与以往游戏不同的是，《猎刃》中的宠物不仅是摆设，或是辅助输出的炮台，它将是你忠实的战斗伙伴，风趣的生活"伴侣"。全新的技术理念，独特的策划设计，使得《猎刃》中的宠物更具人性化，人宠互动不再是梦想，宠物不仅能够陪你战斗，还能够陪你聊天解闷，会做各种萌翻的动作，说各种风趣的言语。

新——二月内测更新预告

随着游戏运营脚步的不断前行，二月份内测版本再一次更新调整。除了最新的宠物系统上线之外，为了让玩家有更好的游戏体验，二月份的更新会对游戏现有的系统进行细微的调整，除了某些武器设定、经验奖励等方面有改动外，还修正了某些不合理的Bug，与此同时，最新研发的"怪物攻城副本"隆重登场，新的场景、新的Boss雷龙、裂空龙等你挑战。更多精彩，尽在《猎刃》。


人型宠物


场景图


怪兽战斗图


武器图

完美世界

《完美国际：黑夜传说》

全新世界 好景无限



《完美国际：黑夜传说》自公测之后，一本神奇的探险日记打开了通往新世界怨灵大陆的通道！在怨灵大陆中无论是绵延无尽的群山还是充满神秘色彩的奇特雕塑，都附带了浓厚的艺术之美，出于自然的鬼斧神工造化怨灵大陆别样于完美大陆别有一种神秘的色彩。在全新的怨灵大陆，有你不能错过的九大独特风景！

第一站：隐仙湖

悬空而立的5座浮岛分别由人族，妖族，羽族，汐族，灵族5个种族组成，每个浮岛都有每个种族独有的特色。如灵族自然之木的葱郁，汐族的幽静神秘，人族的庄严与泰然以及妖族的旷野和羽族的空灵静美。周边围绕着时隐时现的绵绵细雾，远处的山峦倾下一道道瀑布，给人一种心旷神怡全身释然的享受！

第二站：神渎庄园

神渎庄园里，藤蔓繁茂交错，狰狞的怨灵石像星罗棋布，被诅咒的土拨鼠奴仆穿梭巡逻，与魔幻冒险大片如出一辙。前来怨灵大陆探险的你，怎能错过石像复活，与其激战的经典情节？打败首领，揭开未知的谜团，发现黑暗背后另有阴谋，探险之路还将继续，曲折的情节怎能不让人大呼过瘾！

第三站：神渎庄园后面的小屋

拥有这么一个小树屋是很多玩家从小就有的梦想。夜晚可以躺在顶楼欣赏月色，周边的萤萤星火给这座小屋增添了许多浪漫气氛。门前是由小石块铺垫而成的小路，简单而又简洁的小屋子，浪漫而又惬意的林中小屋，情侣们怎么能可以错过这么一个生活的好地方！

第四站：南冥之角

湛蓝的大理石堆砌而成的奇特建筑，周边神奇的关柱宛如结界一般围绕着这座雕塑。其他四角则是由4只像是鹰鹫般的神物俯视着四周，似是监视，似是守护。本是一个庄严而又凝重的地方却因为周边的奇特环境以及动植物的渲染恰到好处的彰显了这个地方的神奇与美妙。

第五站：火焰森林

如同它的地名一般，这里的确被焚烧得只剩下焦灼的痕迹。然而你仔细观察会发现，这里的树虽然被焚烧却没有任何颓败之意，在这片燃烧的森林中可谓是危机四伏，那蜿蜒而上的条木并不是树枝而是盘旋在树木上的怪物，如果不能及时发现，这里真的是险象环生！它的奇，它的险，只有亲身体会才能感受！

第六站：浣沙水晶

这是林中小径中赫然发现隐秘之所，一块巨大的水晶悬浮在古老的祭台上。远处的独角兽腾起双翼栩栩如生，似乎马上就要奔腾而起跃向天空。水晶，独角兽，难道这里便是独角兽的秘密所在吗？

第七站：帝江遗骸

这是在一个巨大的古兽遗骸里的景色，不要害怕，遗骸已经被千万年来的风沙蚀化，剩下的尸骨形成积沙凝石形成了一座大山。在古兽尸骸山腹中，点点萤火带着幽幽蓝光一闪一闪，察觉到这里植物的不同之处了吧，这些植物应该是属于很久远的年代，因为古兽尸骸的保护而免受冰河时代的洗礼而残留了下来、这么美丽而又难得的景色一定要来一睹为快。

第八站：观时晷

对于天象的认知古人不比我们知道得少。他们根据太阳投射在石头上的影子能推算出具体的时间。观时晷的设计与建筑风格都显示了它的不寻常之处，刻画在石盘上的奇异文字增添了观时晷更多的神秘感，在新地图的开图剧情任务中，这个观时晷能够拟接时空指轴之能，要想破解它的奥妙似乎得从三个势力的渊源开始考证。

第九站：长生殿

长生殿，长生堂，长生殿堂里求长生。而讽刺的是，长生殿里供奉的却是一棵早已衰败枯竭的老树。周边杂草丛生，围拢成群的小怪漫无边际地飞着，一副凄凉的画卷呈现在眼前。在很久之前，这里是否发生了一场大灾变，使得这里的一切失去了生命？这一切都等待玩家前去发现……P



搜狐畅游 《战地风云OL》五大特色内容前瞻



2012，玛雅人预言中辞旧迎新的年度，由搜狐畅游运营，美国艺电（EA）倾力打造的经典之作《战地风云OL》也将迎来崭新的起点——不删档封测，之后便是万众瞩目的封测。许多玩家早已跃跃欲试，憧憬着《战地风云OL》里的硝烟、战火与激情。

没有参与过封测，且未体验过单机版《战地》系列游戏的玩家，或许很难理解FPS迷们对于《战地风云OL》的期待，心中更是有一个大大的问号：市面上FPS网游那么多，为何偏偏是《战地风云OL》受到大家青睐？

为什么？就因为《战地风云OL》的五大特色魅力。

百人争锋的庞大战场

一场真实的战争，必须有一个庞大的战争场地。以往那些大街小巷、废弃仓库等弹丸之地，显然难以满足战争网游的需求。

《战地风云OL》设置了50vs50的百人战役地图，玩家不仅可以体验到传统小规模的团队竞技战，攻坚战，还将体验到震撼的百人团队战。最值得一提的是，当参与战斗的玩家不足100人时，系统会自动补给战士，平衡双方实力，让你随时都有99人相伴。

试想一下吧：在地势辽阔的战场上，有战机在空中翱翔、有舰艇在海中飞驰、有装甲坦克在陆地上下咆哮、还有上百战士穿梭在枪林弹雨中。这样的战争，让人热血沸腾！

枪械DIY系统

《战地风云OL》里的枪械系统相当丰富，而其中最令笔者印象深刻的，是自由度极高的枪械改造功能。

在游戏里，玩家可以改装手里的枪械，制作出符合自己个性、展现个人风格的独特枪械。枪械可改装的属性有威力、精准度、装弹速、射速、枪口稳、移动性等，改装又分为五个级别：绿色、蓝色、紫色、橙色和暗金。

挑灯夜战，激情飞扬

在古代战争中，挑灯夜战的情形经常出现，比如三国时期张飞与马超，挑灯夜战的故事流传千古。

如今，你可以亲身体验一场精彩的夜战。《战地风云OL》推出了首张夜视地图——恶魔巢穴。在这一场景中，玩家必须排除黑夜的干扰，同时利用黑夜作为掩护，打一场激情四溢的夜袭战。

这绝对是你从未体验过的战斗。也许，在你前方数米处，就有一个敌人端着机枪严阵以待。

陆海空三栖作战

爆破建筑、抢救人质、消灭恐怖分子……这是FPS战争游戏？NO!NO!NO!这只是小打小闹的反恐游戏。真正的战争游戏，应该拥有庞大的战场，应该拥有多样的兵种，还应该拥有海陆空三栖载具。这三大要素，《战地风云OL》全部具备。

《战地风云OL》拥有多元化的载具系统，可以分为陆海空三类。陆地上，M1A2坦克、悍马吉普车、四轮越野摩托车任你驰骋；大海里，硬壳平底船、巡逻艇助你突袭敌穴；天空中，H-1Z直升机、F-15E“攻击鹰”战机直捣黄龙。这样的游戏，才有战争的味道！

六大兵种自由切换

战争不是儿戏，更不是虚构的电影，你不能要求自己像兰博那样，一个人撂倒一帮人，有惊无险地杀出重围。真实的战争，需要不同兵种间默契地配合，方能克敌制胜。

《战地风云OL》有普通兵、医疗兵、补给兵、反坦克兵、工程兵、狙击手共六大兵种。战斗中，玩家是一名普通的战士，扛着枪炮冲锋陷阵；同时，玩家们又是身怀绝技的特种兵，一旦换上特殊武器，如医疗兵的急救包、补给兵的补给包、工程兵的扳手等，玩家立刻拥有了治疗、补给、修理、反坦克、狙击等特殊本领，变身为特种战士。

综述

2012来了！《战地风云OL》终于公测了！一场极为逼真的持久战即将打响。生存还是毁灭？由你来决定！



在辽阔的战场上，乘车可以节省不少时间



改装武器中



在海洋中飞驰！



狙击手，瞄准！

八爪鱼游戏 《露娜2》高级魔幻丛林副本单刷独家攻略

《露娜2》（《LUNA2》）等级开放至95级后，多数萌友们已经满级了。高级魔幻丛林副本掉落90级套装材料及110级橙色武器，满级后刷高级魔幻成了不二选择。在全民堆回避属性的时代，如何检验自己的实力呢？单刷高级魔幻就如同闯关十八铜人阵，是检验自己是否修炼到家的“成人仪式”。单刷高级魔幻同时考验的是胆量、实力、技巧，一句“单刷高级魔幻表示无压力”说出去，倍儿有面子。

整装待发

1.入场：与遇难船一样，也是在次元魔法师NPC那里进去。副本难度分为初级、高级。

2.坐骑选择。本文推荐的是站位技巧型打法，抢时间非常重要，好坐骑是关键。麒麟速度快，如果没有麒麟，推荐扫帚、白云、白虎等，其他240速度的坐骑也可以。

3.进入副本需要人物角色组队，故开启组队，队伍就自己一人即可。

4.各种Buff、药水别客气，吃好喝好精气儿足。

进场后速度召唤坐骑，上马奔向Boss，理想情况下，小怪兽跳出来与你打招呼的时候你已经看到他了。从他身边跑过去，记得与他的距离要足够近，0.1毫米最佳。待小怪兽跟着你跑的时候就往石柱左边跑。

这里解释下原因：

1.即使回避超过100，根据笔者的观察，当你抗着的怪物达到6只，则会受到怪物的伤害。而Boss刚刚刷新出来的时候，小怪过会儿才会刷新，所以前面抢时间很重要。如果去拉Boss的时候小怪已经刷新了，也不要紧，骑着马拖着Boss和小怪们跑，注意回头看，小怪们追你一段距离会停下然后自己回位，而Boss却还继续追你，这个时候赶紧停下，跑位，卡位。

2.Boss会时不时把你震飞，所以找到死角卡好位置，这样就可以站桩输出了。

3.在石柱左边卡位，离下一个Boss传送门很近，省时。

打完小怪兽，会有剧情提示，通往下一个Boss的大门开启，不过不同于遇难船需要过传送门，魔幻丛林的传送门是开放式的大门。

打回地狱

打完小怪兽，同进场时一样，迅速上马，与Boss死亡呼唤者打声招呼后迅速跑到第二个传送门门口。

推倒女仆

这次要当心了，剧情触发后被传送到怪物中间，赶紧往左上角跑，跑到圆形石柱那边。仍然不要忘记跟女仆近距离打声招呼，然后跑位、卡位，推倒女仆。

打完后打坐休息，看清楚地图右上角倒计时，不必等倒计时完全结束，系统就提示过关成功，记住倒计时大概何时结束，就可以提前跑位到石碑阵那里去了。

1挑4群P

打最终Boss必须注意一些事项，否则很容易挂掉。先站位、卡位。

这里注意一个小细节，建议准备一把弓，等最终Boss无敌召唤出小弟的时候，用弓把小Boss引过来杀，如果自己跑过去引怪，把小怪都吸引过来了，就会造成被破防破回避，局势危急。

阿克利奇掉血25%左右，耍赖变成无敌，召唤出他的第一个小弟：小怪兽。不怕不怕，手下败将，用弓射过来杀掉。还是要注意卡位，否则被弹飞进怪堆，十之八九要死。

再次击败凹凸曼后，继续输出阿克利奇，当掉血50%左右时，又无敌了。同前，把死亡呼唤者射过来杀。最终Boss血量25%左右时，女仆登场，不要客气再次推倒。在这里提醒下，如果不小心引到了其他小怪，或者不小心被Boss弹到了怪堆，也别惊慌，有无敌赶紧给自己套上，果断上马逃命去。小怪追一段距离会归位，Boss却会继续追着你，找位置卡位继续输出就是了。

紧张刺激的挑战终于迎来成功的那一刻。别忘了跳跳舞庆贺一下哦。









网易游戏 副本大盘点
百种新玩法随意组合



自网易首款全模式3D玄幻网游《天下3》（http://tx3.163.com）开启不删档开放内测以来，其丰富趣味的游戏玩法，赢得了玩家群体与业界媒体的一致好评。其中，《天下3》采用全模式理念设计的多类型副本玩法更是被广大玩家所喜爱：曲径通幽的玉狐宫，玩家将亲自守护一段人狐之恋，以行动证明对爱情的忠贞无二；神秘阴森的颛顼冢，真龙、九婴相继现世，空中之战谁能称王；而金雕玉砌的藏金阁，还将为玩家上演一场惊险的夺宝之战……

御敌死战 玉狐宫里勘情殇

《天下3》的玉狐宫副本，是一个以守代攻的防守型副本：进入副本后，玩家将在NPC的指引下欣赏到一段凄美的跨种族的爱情故事——而为了守护这段伟大的爱情，玩家需要击退数十波妖魔的进攻，以保护这一对受到诅咒的情侣！

而作为一个低等级中等难度的副本，玉狐宫的副本掉落却十分喜人：通过击杀来袭的妖魔，玩家不仅有机会获得大量的技能点，更有机会获得稀有的门派套装！

驭兽空战 颛顼冢间屠真龙

对于《天下3》的玩家而言，“颛顼冢”副本的开放，无异于一场美丽的邂逅。奇魅炫目的副本场景、感人肺腑的剧情故事、凶猛无比的青龙九婴，还有凌云啸空的骑战系统——玩家只需要达到46级，就可以体验到顶级玩家才能拥有的“飞行特权”！

当然，颛顼冢副本的掉落亦非常给力，尤其是各大Boss掉落的全属性加成的“金帛饰品系列”套装，对八大门派的所有玩家尽皆适用。而从玩家们的一般成长规律来看，颛顼冢副本中掉落的饰品，足够玩家用到完成第一次高级进阶为止。

疾行速战 藏金阁内万人斩

作为网易第一款以全模式理念设计的3D即时制MMORPG，《天下3》华丽的技能特效与逼真的打击感，为玩家所称道。而在江南木渎镇的“藏金阁”副本中，玩家将可以进一步领略到《天下3》中的战斗魅力：面对数以万计的妖魔鬼怪和只有5人上限的团队组合，合理的副本难度将让玩家体验到如格斗游戏般的砍杀连斩快感，并在战斗过程中获得丰厚的经验奖励。

值得一提的是，在藏金阁副本中，除了最终Boss燕南天会掉落门派套装外，被玩家如草芥般砍杀的小怪也有一定几率掉落稀有的门派套装哦！

关于《天下3》

《天下3》是网易自主研发的首款全模式3D玄幻网游，集网易十年开发运营之大成。

游戏以东方上古玄幻神话为背景，展现了一个雄奇壮丽、异彩纷呈的逼真虚拟世界。

在继承传统RPG游戏丰富玩法系统的同时，《天下3》突破传统网游战斗为王的理念，为玩家提供了多种终极追求，并给予玩家个性化定制成长方式的自由，让每个人都可以找到自己的精彩。

来《天下3》，不仅可以体验到自建城池、自创技能等创新玩法，还可以在各式战斗中，感受酷炫连招、震屏击飞等强劲打击感，让你的游戏体验倍感畅爽！

《天下3》全面内测火爆进行中，详情点击：http://tx3.163.com



《天下3》百种副本玩法酿造全新游戏体验



《天下3》塔防类副本：玉狐宫



《天下3》颛顼冢副本引爆空中大战



《天下3》中最金碧辉煌的副本：藏金阁

第九城市 《神仙传》3月开放性测试 GM玩法受关注

神仙传
sxz.the9.com

《神仙传》将于3月开启开放性测试，也许很多玩家都听过这款游戏的名字，但对游戏的玩法和游戏内容可能并不了解，现在就跟随笔者的脚步，一起走近这款被称九城救命稻草的神话大作吧。

《神仙传》是国内知名网游公司九城自主研发的一款神话题材2.5DMMORPG，游戏采用即时制。玩家进入游戏后可以选择8个风格迥异的门宗，这在其他游戏中类似于种族的设定不仅是《神仙传》世界背景中的重要组成，更影响了玩家未来的职业定位。

妖门宗偏水属性，可以领悟祭司神职，拥有大量的治疗技能。魔门宗偏火属性，可以领悟灵尊神职，拥有大规模的群体法术技能。鬼门宗偏金属性，可以领悟修罗神职，近战物理攻击有很强的爆发力。怪门宗偏土属性，可以领悟金刚神职，有较强的防御能力。圣门宗偏金属性，可领修罗神职，在拥有近战物理输出的同时还可装备弓箭远程攻击。佛门宗偏土属性，在金刚神职中拥有最强的防御力。精门宗和仙门宗都能领悟天师神职，偏向辅助，不过各有不同，精门宗持续输出和治疗能力较强，而仙门宗则有群体攻击技能。

作为一款主打神话题材的网游，《神仙传》在氛围的营造上下足了功夫，游戏内的所有NPC都是神话传说中的人物，玩家将在游戏中与他们展开互动，发掘他们鲜为人知的秘密。从40级开始，随着玩家等级的不断提升，“宝莲灯”“嫦娥奔月”“大禹治水”“昊天塔”“夸父逐日”等精彩的副本将进入玩家的视线，这时玩家就可以呼朋唤友组成6人小分队，冲入副本中英雄救美，调戏Boss，抢夺它们宝贵的财物了。

不管副本也好，活动也好，现有的网络游戏都是大同小异。《神仙传》跟其他游戏有个很大的不同，就在于它的GM系统。《神仙传》的GM系统分为玩法、服务和回报，这里我们主要说最直观的玩法。

“GM”在其他网游中是一个神秘莫测的管理者，可以随意地刷等级刷装备封号——当然要受到工作规则的限制，但这并不影响他的无敌。而普通玩家虽然可以通过练级、强化装备等方式有限的提高自身的能力，却永远不能达到“GM”的高度。在有“GM”参与的线上活动中，他们往往会遭受成百上千位玩家的围攻，却依然还能泰然自若，并全身而退。

俗话说，每一个玩家都有一颗当GM的心，《神仙传》就把这个权限开放给了玩家。《神仙传》的GM权限涉及到游戏中的方方面面。比如说，传统游戏的交通工具只有坐骑和道具，在时间和空间上都多有不便。而《神仙传》的玩家则可直接使用GM权限，自由指定地点瞬间传送。又比如，传统游戏中许多道具都需要花钱购买，甚至动用到人民币消费，而《神仙传》的玩家则可以直接从后台刷新道具，自由领取。

《神仙传》在GM权限的开放上还有大量颠覆性的设计，玩家可以自由掌握刷新Boss的时间，原本被有实力的公会控制的世界Boss也可以被个体玩家召唤出来杀掉。如果玩家非常仇恨敌对玩家，更可以用GM特权探知到对方的行踪，直接传送到他的身边进行打击报复。

看起来很有意思的系统，充分照顾到了玩家游戏中的方方面面，到底有多便捷还是得让大家自己到游戏中去细细体验了。P















巨人——中青宝《兵王》装备经验浅谈

最近经常在世界频道里看到玩家炫耀自己的高端装备，作为一个从第一次封测就开始玩《兵王》的老玩家我深深地体会到，拥有一身高星级、好属性的装备是称霸《兵王》世界的根本，今天我就来为大家讲解一下装备的合成和升级问题。

装备合成

五件等级相差不超过10级、品质颜色相同的装备能合成一件高阶品质的装备，以此类推直至完美绿装。因为高级的装备会很贵，所以你可以把目标装备放在合成栏的中间，周围的辅助材料用相对低级一些的装备，比如要合一件51级的完美护手，把绿色的护手放中间，剩下的可以用41级以上的其他绿装去充数，这样可以省不少钱。材料装备的星数也会提高影响合成的成功几率。我的完美护国护手就是用以前的8星装备作为材料合出来的，一共合了五件全部成功，算是一个小窍门吧。

装备升星

大家都知道全套的完美装备能为自己带来攻击、防御、生命力各5%的加成，而全套的5星装备则能再此基础上再增加5%，8星能加7%而10星更是能达到逆天的10%。因此建议大家尽量把完美装备都升级到5星。5星并不能升，1~4星时用升级石直接砸，4升5时上一次幸运石即可。对一般玩家而言5星的性价比最高，风险最小。而对于相冲10星的玩家，我要给个小提醒，7升8的时候即使用了幸运石成功记录也只有60%，如果你对自己的RP有自信的话，可以挑战一下。

生命仪

穷人发家致富的利器，因为生命仪是不绑定的，而且血宝石也不难打，现在一个7级的生命仪可以开到上万的天价。当然7级生命仪也不是那么好冲的，6升7的成功率只有可怜的40%。建议大家自己用的话冲到6就可以了。

金刚钻

为装备打孔插宝石的东东，第一个孔用1级的金刚钻，第二个孔用2级的以此类推。宝石增加的属性并不多，性价比较低，不推荐手头不宽裕的玩家追求多孔装备。

镶嵌宝石

金刚钻的延续，不同颜色的宝石提供不同的属性加成，根据装备上孔洞的颜色插入相对应的宝石能获得额外的属性加成。奢侈品，不推荐穷人家的孩子使用。

属性改造

每件装备都有自己的属性潜力，在装备改造商人那里可以看到潜力属性的最大值，比方说我现在的武器伤害是147~248，其他的最大属性潜力是149~262，用属性改造可以让武器达到这个数值。每次改造要消耗一个祝福宝石，属性改造后的属性是随机的，有可能提升也有可能下降，所幸的是消耗量不大，大家可以根据实际情况决定改造的程度。

装备重绑

用来防止未绑定装备掉落的东东，对实力的提升没什么用，不费口舌了。

修改五行

修改装备五行属性的功能，合理的修改能激活灵魂属性，效果很明显。不过消耗挺大，不推荐新人使用。

以上是在下这几个月的一些装备心得，如果大家喜欢我会陆陆续续把我的心得分享给大家，祝每个菜鸟玩家都能拥兵成王！



我的装备，献丑献丑



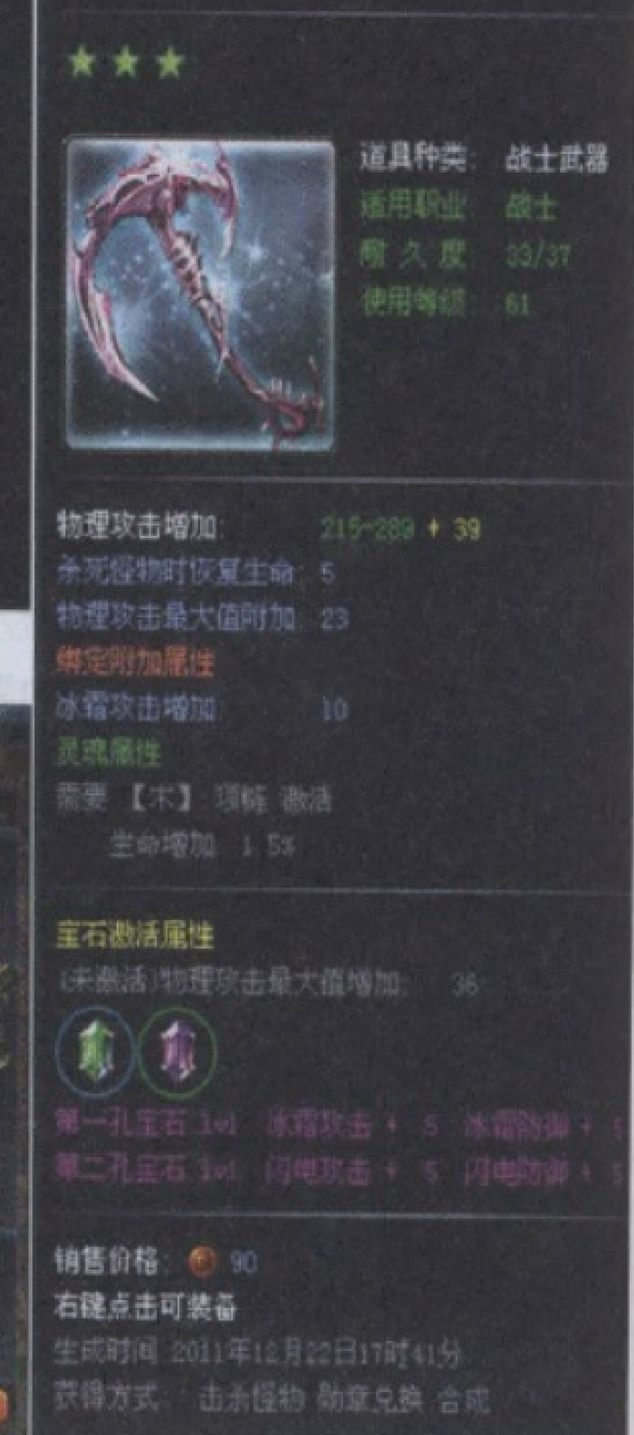
10星的装备外型很绚



15级的生命仪，加很多血



属性改造界面



宝石增加的属性受益不是很高

汇众教育 高学历不如好技术 好工作还需真功夫



都说游戏人才紧缺，各种游戏公司大喊缺人才。但实际上游戏行业需要多少人才，需要什么样的人才？17173人才频道针对游戏公司的近四千个招聘职位，根据职位需求比例做了对比分析。

游戏行业技术类人才需求占2/3

2011年上半年，游戏行业共发布技术性职位2578个。其中包括程序、美术、策划、测试等，占2011年上半年总发布职位的67%。

非技术性职位共发布1283个，其中含市场、运营、推广、行政后勤类职位，占33%。由此可见，游戏行业技术类人才占2/3的市场。技术为王，有技术不怕在游戏行业找不到工作。

游戏美术类/程序类人才需求最大

技术性职位中，游戏美术人才的需求量最大，占总需求职位的26%，上半年共发布986个美术职位。程序员的需求也非常大，占到22%，发布职位863个。而策划的需求相对以上两个职位较少，发布职位578个，只占15%。测试类人才最少，只占4%，需求职位仅151个。

非技术职位中，游戏产品运营类职位，占总需求职位的6%，发布职位231个。市场人员（含媒介），发布195个。而推广员类人才，在慢慢淡出市场，需求量仅2%。

3D类美术人才吃香

针对需求量最大的游戏美术人才，进行细分，看哪些美术职位需求量最大。

由于近年来3D游戏的火曝，游戏公司对3D类人才的需求量也提升了。2011年上半年3D类美术人才需求量最大，占总美术人才的34%，共招聘332个。原画需求量招聘225个，占23%。随着玩家对炫丽的特效，华丽动作的追求，游戏公司对这两类人才的需求量也较大。游戏动作师，需求量150个，游戏特效师需求量98个，各占15%、10%。

如果你求职的职位需求小，那么竞争就必然大。只有加强自身的技术水平，才能在如此竞争激烈的人才市场中脱颖而出。

“每月保底工资8000元，综合收入可达万元以上……”如果你以为这类高薪工作现在还是博士和硕士生的专利，那你就落伍了。记者从节后多场招聘会上走访调查得知，不少技术性岗位的需求已出现“井喷”，就算是学历不高的应届生，只要技术在手，也能成为月薪上万的“打工皇帝”。

另一调查显示，在游戏行业人才需求大增的同时，对人才学历的要求并没有太多的限制。大专、中专、高中及以上学历甚至无学历限制。这样使得更多的游戏爱好者可以投入到游戏行业中大显身手。

空有高学历不如一技在手，高薪工作还需真本领。

汇众教育作为中国数字娱乐职业教育专业品牌，自创建至今共计培养38900名游戏动漫专业人才，为国内1136家游戏动漫开发企业输送专业人才，自主研发了6版18套共289册游戏动漫教材，荣获多项国家奖励。作为北京直营校区之一，汇众教育北京北三环（游戏）校区成立8年来，始终专注于游戏人才的培养，在业内享有盛誉。2012年，学院与金山、盛大、完美时空、光宇华夏等100多家知名游戏公司订单委培，为签约公司输入实战性、实用性和专业性的游戏开发人才，进入企业参与一线游戏开发设计项目当中，也给学员提供了对口就业的捷径。

为保证教学质量，学院授课教师全部具有五年以上的游戏开发经验，分别来自金山、EA、完美时空等国内外大型游戏公司。这批专家型师资队伍既有游戏开发项目实战工作经验，也具有极强的教学能力，可根据学员的实际情况因材施教，使其掌握最实用的知识和开发技能，学到大学根本学不到的实际技能，相当于具备一到两年的游戏制作经验。

建校8年，学生遍布全国2/3的游戏名企，其中部分优秀学员已担任公司核心职位。虽然功成名就，技能在身，有很多已经走上公司管理岗位，但是他们依然不忘母校的教诲之恩，学院的栽培之情，时常抽空返校，将最新的招聘信息带到校区，例如：韩冰、李世卫、刘冉、张一楠、赵悦……他们不仅自己在规划的康庄大道上大踏步前进，且将学弟、学妹们也成功推到游戏制作的巅峰。

在线报名网址：http://ot.gamfe.com/baom/235.html（网站报名，更有神秘礼品等您来拿）

汇众教育北三环网站：http://ot.gamfe.com P



头牌新闻

高峰对话勤，大佬“联姻”忙——中国游戏产业年会在西安举办

■本刊记者 8神经

由新闻出版总署指导，中国出版协会主办，中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会、西安高新技术产业开发区承办的“2011年度中国游戏产业年会”（CGIAC）于2012年1月8日～10日在西安举办。新闻出版总署副署长孙寿山做了《立足创新提高质量，打造更多精品力作》的主题发言。


新闻出版总署副署长孙寿山在会上进行发言

孙寿山指出，2011年我国网络游戏市场实际销售收入达到428.5亿元人民币，比2010年增长32.4%。其中民族原创网络游戏收入为271.5亿元人民币，同比增长40.7%，占市场实际销售收入的63.4%，连续7年占据市场份额主导地位。手机游戏市场继续保持增长势头，实际销售收入17亿元人民币，同比增长86.8%。受商业模式创新推动，单机游戏市场2011年实际销售收入同比增长301.3%，达到6100万元人民币。

孙寿山对网络游戏的发展提出了新的要求，必须坚持正确导向，立足自主创新，提高产品质量，打造更多精品力作，不断满足人民群众特别是青少年的文化消费需求，努力成为先进文化的践行者和推动者。他从保持产业快速发展，必须站稳“立足点”；正视产业存在问题，找准“切入点”；提高产品研发质量，把握“落脚点”三方面详细阐述了立足创新，提高质量，打造更多网游精品力作，论述了落脚于深入挖掘中华优秀文化，努力提高网络游戏作品的思想内涵和文化品质；落脚于提升自主创新能力，努力提高网络游戏作品的创意水平和技术含量；落脚于提高科学管理水平，持续加大扶持和监管力度，改善产业发展环境等产业重点问题。

中国游戏产业年会创办于2004年，其主旨是“鼓励游戏研发、扶持自主品牌、提倡平等竞争、繁荣民族产业”。历经7年成功举办，中国游戏产业年会已经成为中国游戏业界第一交流与合作平台。目前，中国游戏产业年会规模已经达到600余人，各游戏企业高层悉数出席，吸引着游戏企业以及关心游戏产业发展的各界人士。

本届年会将围绕“鼓励游戏研发、扶持自主品牌、提倡平等竞争、繁荣民族产业”展开，期间将发布《2011年度中国游戏产业报告》；隆重举办“游戏十强”盛典，展示2011年中国游戏产业成就；举办全体大会、高峰对话、客户端网络游戏论坛、移动互联网与跨平台游戏论坛、网页游戏论坛、创业与品牌管理论坛，多层面多领域互动交流，分享成功经验，分析机遇与挑战，展望游戏产业发展前景。

据主办方介绍，中国游戏产业年会旨在构建游戏产业管理部门、社会团体、新闻媒体、企业、用户广泛交流的平台，总结前期经验，分析现存问题，探索未来发展，增进企业合作，促进产业繁荣。本届年会将立足丰富年会活动、提高年会服务质量，把本届中国游戏产业年会推向历史最高水平。P

晶合热点

奇虎360保险箱软件与游久成立合资公司

2012年1月9日上午，互联网安全服务提供厂商奇虎360在2011年度中国游戏产业年会期间宣布与媒体企业游久网成立合资公司，奇虎360在新公司中持股80%，同时将旗下360保险箱软件剥离与游久网进行重组，整合后成立的新公司将打造全新游戏开放平台。新公司CEO



奇虎360公司董事长周鸿祎接受记者们的采访

由游久网总裁刘亮担任，他表示新公司近期最重要的任务，就是尽快实现转型，从游戏内容生产商转型为游戏内容聚合商。“作为360旗下的公司，我们将秉承360的开放精神，致力于与国内所有游戏资讯门户网站进行合作，通过整合海量资讯和海量用户，打造一个全新的游戏开放平台。”刘亮说。游久网成立于2004年，拥有游戏新闻、专区、视频、论坛、下载、音乐、游戏助手、电子竞技等20多个频道，为玩家提供游戏资讯、下载、交流等服务。360保险箱是一款防盗号软件，除了提供防盗号等核心安全功能外，360保险箱还提供诸如加快网游运行速度、提供最新游戏激活码和游戏辅助工具等多项功能。根据艾瑞的数据，360保险箱的用户覆盖量已经达到8700万。奇虎360公司董事长周鸿祎表示，通过整合360保险箱和游久网的游戏内容资源，能够帮助游戏厂商将产品信息更精准地投放到目标用户群中。

盛大蜗牛强强联手，《九阴真经》开启“双核运营”

2012年1月9日，盛大游戏与游戏蜗牛在西安举行的游戏产业年会期间召开签约仪式，正式宣布达成深度合作，双方



盛大与游戏蜗牛四大巨头于发布会上齐聚

将就武侠游戏《九阴真经》展开“双核运营”，联手开创网游行业全新合作模式。《九阴真经》是游戏蜗牛历时4年倾力打造的真武侠网游，产品自研发起，得到了行业媒体和全球玩家的持续关注和认同，并获得包括金翎奖在内的16项产品大奖。自去年第四季度测试以来，获得了玩家和媒体的普遍好评，市场热度持续提升，也奠定了其2012年最期待网络游戏之一的地位。区别于以往的“研发、运营”和“联合运营”模式，“双核运营”强调由蜗牛和盛大利用各自核心优势，联手投入运营，共同处理和满足玩家的“个性化的游戏需求”和“标准化的服务需求”。

游戏蜗牛总裁石海表示，盛大强大的运营实力，使得蜗牛得以聚集全部的精力和资源，为玩家提供更纯正的、更有乐趣的真武侠游戏体验。此次签约仪式定在陕西西安，还与《九阴真经》即将在下阶段展开的一轮全国竞技大赛相关，此项赛事的决赛有意设在华山之巅，届时将刷新中国游戏竞技最高奖金纪录。盛大游戏董事长兼CEO谭群钊表示，而此次的创新模式，也是盛大一贯以来开放策略的体现，也是网游行业精细化分工和专业化服务的大势所趋。2012年，盛大游戏酝酿推出游戏运营服务的开放平台。这个开放平台将标准化输出盛大游戏的核心运营资源，包括所有服务器硬件和网络管理，数据挖掘和模型分析、基于数据体系之上的市场投放管理、客户关系管理，商业化和经济系统管理等运营核心系统。通过自助管理系统提供给合作厂商按需使用。双方未就合作细节做过多透露，而玩家关注的游戏公测时间已经在双方的合作之下进入快速通道。

网易发卡中心2012年全新改版

网易发卡中心2012年新版全新亮相。在新版本中，发卡中心优化了用户领号体验并增加了预订用户的优先领号特权等五大改进，让用户领号更简单、快捷。另外，用户可以使用检索功能找到自己需要的号并可在列表页中查看卡号说明与奖励。用户可在领取一款卡号的同时在页面中看到发卡中心推荐的同一款游戏下的其他发号，让用户不会错过更多精彩奖励。

	网易发卡中心	其他发卡中心
日均新增卡号种类	22种	3-10种
日均补仓次数	6次	1-5次
领号步骤（未登录）	2次点击	3-7次点击
领号步骤（已登录）	1次点击	1-3次点击
预订优先领号权	✓	✕
不登录直接淘号	✓	✕
相关发号推荐	✓	✕
激活方式引导	✓	✕
反馈渠道	✓	✕
任意页面直接预订	✓	✕
实时领号信息	✓	✕

网易发卡中心 ka.game.163.com 新版隆重上线

《现代战争3》英国同期销量不敌《黑色行动》

在英国销售商协会ERA于近日发布的2011年英国娱乐产品报告中，年度射击游戏《使命召唤8——现代战争3》自发售到2011年末，在英国的累计销量为281万4609套，相对于前作《使命召唤7——黑色行动》滑落了45万1789套。《使命召唤》系列的销售虽然仍旧很棒，但该系列越发吃老本。随着经典系列作品滑落，英国游戏整体销售较去年同期滑落了13%，反映出业界整体需要创意与创新。

晶合新作

完美世界公布新游《梦幻神雕侠侣》

完美世界（北京）网络技术有限公司于2011年12月16日公布新游《梦幻神雕侠侣》。本作是改编自金庸经典武侠巨著《神雕侠侣》的Q版回合制网游。游戏集研发团队研发多款回合制产品的经验、秉承以玩家为核心的原则、唯美的场景、跌宕起伏的剧情，将带给玩家浪漫武侠体验。完美世界表示游戏将于近期开启对外测试。



《三国志12》官网确认发售日期

官网确认了游戏发售日期为2012年3月2日，并更新了游戏剧本介绍。目前一共有7个剧本，含6个真实剧本和1个假想剧本。此外，游戏售价为10 800日元（约880元人民币）。



晶合快评

玩网游 请淡定

■晶合实验室 bluesky

最近在某网站看见一帖子，大意为“喜欢做游戏中的孤胆英雄，讨厌团队合作”。看来此帖楼主是被网游中的种种给逼到了如此地步。据俺这样单机网游全都宅的人推测无非有以下原因：1.曾经被网游中的各种队友折磨得死去活来，一怒之下转投“个人英雄主义”的怀抱；2.全身极品装备、一身无敌技能所向披靡的感觉真是太棒了……不过网游中是基本没这可能的。3.单干很爽，什么东西都是自己的，不用为扔骰子积攒RP，不用为没扔赢别人在那唉声叹气，更不用为“一件装备引发的血案”而唯恐避之不及。4.单机游戏可以随意用修改器什么的，网游的话，开外挂的结果你懂的……为何此楼主如此不淡定？咱们来逐条分析分析～

网游嘛，不可避免会遇到组队做任务的情况，就算是射击网游都还讲究个团队协作呢。不过不可否认，几乎所有网游中，新手玩家都先得从单人任务做起，只是有些人就沉溺于此无法自拔了……现今的网游都是有仇恨系统的，组队打怪时你自己打得倒挺爽，只是就苦了一众队友了。经常遇到有朋友诉苦：“这家伙真不会玩啊，几下就OT（拉仇恨过头）了，结果整个队给Boss折腾得鸡飞狗跳，死了一地，修装备都得花XX金币。今后不找这人组队了……”团队合作，当然不能再开启“孤胆英雄”模式了。且不说OT是否有什么别的严重后果，仅仅是很多Boss的战斗脚本里的各种被围攻的情况下会使用何种大招或者逃跑或者发疯什么的就足以让很多人头痛欲裂了。不过这也是团队合作玩游戏的魅力和乐趣所在。一成不变的战斗模式，玩多了自然会颇感无趣，并最终导致玩家离开这个游戏。玩网游，还是抛弃当孤胆英雄的念头吧，多人副本中需要大家配合控制怪物仇恨，还要相互注意加血回蓝，甚至有时需要战前仔细规划每个时间段需要注意Boss会干什么以及如何应对……这真不是一个人或者几个人就能轻松应付的。玩网游，如果你仍然习惯单打独斗，那就学着适应团队协作吧。



爱好看天、喜欢望远的bluesky

无论是单机还是网游，全身极品装备和一堆无敌技能是每个玩家的梦想。不过相较而言，单机中全身极品到手也就意味着游戏的终结——所向无敌了，还玩什么。至于网游，除去非得多人围攻才可通过的大Boss们，你还能与真人玩家切磋。电脑AI与真人的差距就在于此，乐趣无穷啊，除非彼此人物等级以及装备水平相差太大，很多时候胜负就在毫厘之间，甚至反映网络状况的Ping值也可决定一场比武的输赢。不过最终结果还是更多地由双方对技能的选择以及对人物角色的了解程度来决定。如果说单人切磋是“孤胆英雄”的话，那么帮派战斗就是实实在在的团队竞技了。这还比打Boss更高一等，至少你所面对的每一个“怪”都会给自己回血回蓝，还不会有什么OT一说，只是没准看你不顺眼就冲你来了，不打死你或者他自己没死就没完，甚至帮战都结束了还会继续“拉仇恨”……游戏就如社会的缩影，只是相互之间不知道真面目，所以可以无所顾忌。不过咱是反对把游戏中的恩怨拖入现实中，虚拟世界中的事情，与现实何干？

再来说说抢装备，这也是网游中的一大话题。无论什么网游，去其官网论坛中逛逛绝对可以翻到因装备纠纷而起的“事件陈述帖”“指名道姓大骂祖宗十八代帖”“和事佬打酱油帖”“仇恨值溢出帖”“围观帖”……开发商是乐得在一边数钱数到笑抽筋（这么多人花钱玩游戏，还不高兴么），当事人一方是到处哭诉自己是多么可怜然后是多么需要这件装备来完成“鲤鱼跳龙门”，另一方则多是笑而不语：谁让你RP这么差。然后是围观的各色人等要么对此装备评头论足，要么是拿自己那更牛逼的装备炫耀，要么是落井下石……想多热闹就有多热闹。团队合作打副本，就得有“今天扔骰子的手很黑”“RP不足”的心理准备。今天没抽到那以后再刷不就得了，低调一点说什么“今天就让你先拿”什么的看开些也许还能多交一个朋友呢。反正就本人的实际体验来说，扔骰子大都以失望结束。想来咱平时也没怎么败RP什么的，也许咱确实不适合玩这种合法的“赌博”吧。我玩网游不是为了装备而去的，游戏中的合作与相互理解才是我的兴趣所在。

再说修改器，这种玩意儿为何会出现在这个世界上呢？不得不说，很多国产单机和网络游戏的练级过程都非常枯燥。单机游戏中也就是重复打怪，可以说那唯一的目标就是代表人物等级的数字一次次增加。网游则好多了，至少还有更好的装备、更高的等级、更炫的技能在召唤你，还有无法预知的可能成为自己朋友的其他玩家们在等着你（喂喂，基佬一边去）。网游中，这玩意儿就换了个名字：外挂。外挂如何令人厌在此就不多说了，不过有一条真理：一款网游中如果是外挂满地，那就说明这款网游的生命已到尽头。

游戏的生存依赖自身的游戏性。网游中的种种，其实对任何人来说都是无所谓的——无非就是一个游戏而已，犯不着为了那些事伤身。有时能够在游戏中结交知己，甚至发展到游戏之外现实之中，因游戏而聚在一起谈天论地。玩网游？请淡定～ P

漫画作者：suns

变脸不变心
——谈游戏主角的形象意义

■浙江 木然

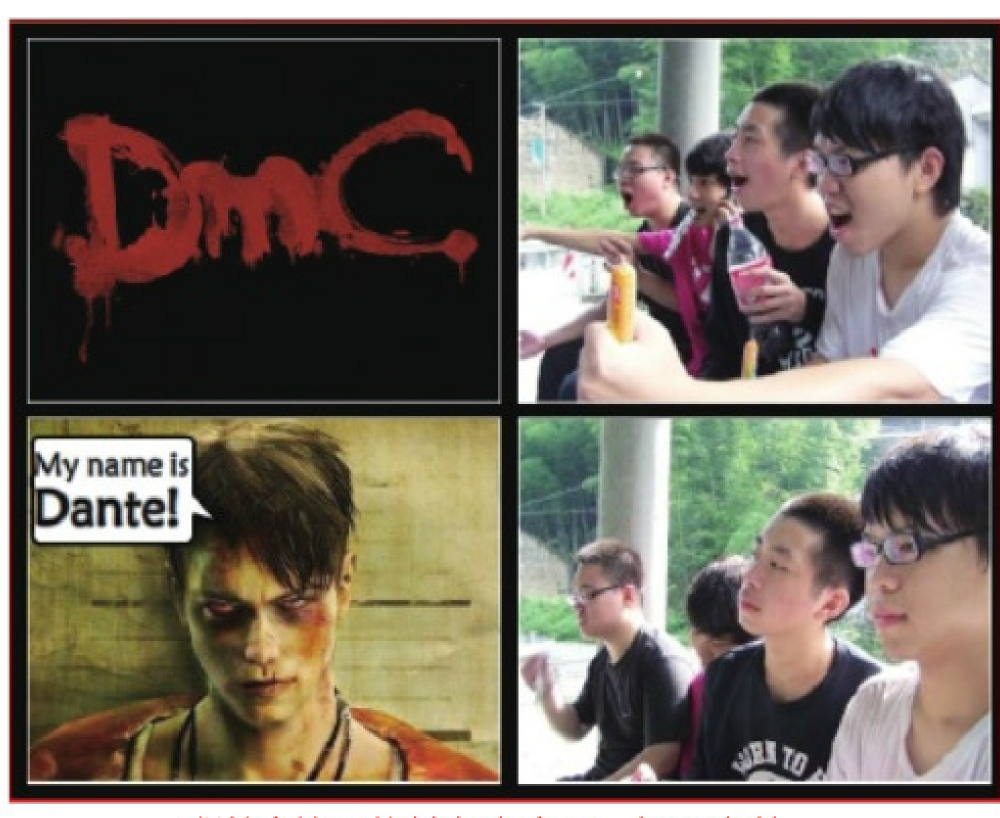
"My name is Dante."

随着预告片中主人公的一句独白，我仿佛感觉到黑檀木与白象牙同时对着我的左右眼开了一枪，忍不住捂住伤口向天发出惨绝人寰的尖叫："坑爹啊这是？！"

2010年E3大展的某一天，我和许多"鬼泣"系列的粉丝一样，兴奋异常地打开了某TV游戏资讯网上的"《鬼泣5》宣传片"，然而迎入眼帘的不再是一头银发配红色风衣的白面小生，而是一个穿着英伦范儿实际上就像一个瘾君子的小混混，拿着两把诡异的手枪和一支可长可短可粗可细的剑模仿他的前任斩妖除魔，最后还以一个很Cool的语气做了一个让所有人的蛋和狗眼一起产生剧痛感的自我介绍——他就是新一代"鬼泣"的主角，但丁。

我忍住严重的内伤和外伤坚强地从废墟中爬了起来，收拾了一下心情然后果断地上网开喷。人类已经阻止不了卡社把"鬼泣"做成一个欧美朋克风的动作游戏了，就好像当年竹内润坚持要把威哥这个经典形象从"生化"的历史上抹杀一样。新一代的"但丁"，他继承了伟大先烈的光荣传统，摇身一变变出滚滚天雷，瞬间劈碎了无数粉丝的期待。

好吧或许是我片面了，网络上还是不乏对新"但丁"的赞美之声的。但我周围的朋友们普遍表示，看惯了前四代耍酷耍帅不可一世的白发但丁形象后，面对这样一个痞子实在是吐槽无力。事后卡社虽然



感谢我的四位基友客串了一把四老外...



霸气侧漏？也许吧

放出了“本作但丁还是可以变成白发”“新的鬼泣依然具有难以言说的战斗快感”之类的消息，亦难以弥补“混混版但丁”给粉丝众带来的精神损失。众所周知，在动作游戏“三座大山”中，相比奎爷的暴力，隼龙的神秘，老但丁的英俊潇洒更显得独树一帜。尤其在亚洲玩家心中，这位大龄“剩男”可是牢牢占据着ACT帅哥界的头把交椅。卡社“厚此薄彼”的做法不但伤了东半球玩家的心，也让西半球的“鬼泣”迷们大跌眼镜。

不过这是一个很有趣的例子，在图像引擎越来越先进，美工绘图越来越精致的今天，像“鬼泣”主角大变脸这样引起玩家强烈反应的情况已经比较少见了。更多的是，我们看着厂商有意无意释出的人设与实机画面，对比前代发现主角们的造型又有了哪些改进或疏漏，然后以各自笃信的审美观为基准发表自己的观点，与其他人展开讨论——或者是争吵。事物的发展是不可阻挡的，无论你能否接受，变脸在游戏圈已经成为了常态。我们在期待着自己喜爱的游戏系列更新换代的同时，也别忘记了准备好墨镜和避雷针，然后带着一份故作淡定的心态与强抑悲愤的心情，对着一张又一张曾经熟悉而如今迥然的脸痛心地大呼：“亲，你怎么了亲？！”

经济基础决定上层建筑

时间回到十几年前，那时候基本还没有关于“角色造型”的争论，人们鉴别一个游戏角色的方式就在于简单的数位图与手绘的二次元海报。当时出名的游戏角色不像现在这么多，但由于技术的落后与信息的闭塞，玩家对于这些家伙的识别率并不是很高。那些手舞足蹈语无伦次地向别人介绍一个你中意的游戏角色的岁月已经一去不复返，然而它们却广泛而真实地存在过。并不强大的技术手段也许无法让我们获得赏心悦目的视觉饕餮，但是关于这些角色的记忆却可以随着数位图或劣质的3D建模一起，被我们保存在内心的某一个角落。

技术进步真正对游戏角色产生重大影响是在什么时候呢？不好说，不过我可以拿1997年的《最终幻想Ⅶ》作个例子。史克威尔凭借该作收获700万套以上的全球销量，并且使索尼的PS在当时的主机大战中挫败了拥有《塞尔达》与《马里奥》等大作护航的N64。这个辉煌的胜利不仅来自于史社历作FF积累的良好口碑，亦源于后来被称作“成也CG败也CG”的画面战术。FF7究竟对游戏界产生了什么影响，看它成功塑造的角色有多少便可以知晓——萨菲罗斯、克劳德、艾丽斯、蒂珐，还有几乎没有正式登场就已经红得发紫的第二主角扎克斯（数年后史社甚至做了一部以他为主角的“FF7前传”）。平心而论，FF7的成功一半得益于其系统创新，一半得益于其当时看来异常强悍的画面与CG。1997年还是3D游戏刚刚起步的时候，史克威尔给业界做出了一个榜样，一根行业的标杆，他让我们知道，3D技术不光可以做出劳拉那样的波霸，也可以把萨菲罗斯的邪恶、克劳德的勇敢、艾丽斯的善良、蒂珐的纯真表现得栩栩如生，因此，这个世界的角色，这个世界的故事，才会一直延伸下去，成为玩家心目中永远的经典。


熟悉的画面，是否牵动了内心某些不愿舍弃的回忆？

在FF7后，咱们熟悉的那些角色，才伴随着图象画面的进步而逐渐地清晰起来。包括那个扎着头巾穿着紧身服，嘴里喜欢叼根烟的固体蛇大叔，他在后来的《合金装备——固体》（后译作《潜龙谍影》）系列中的表现和之前的《合金装备》（FC）可谓判若两人。制作人小岛秀夫也承认，索尼的PS为他的想象插上了翅膀，才让他成功实现了把电影元素融入游戏的梦想。从一代二代中血气方刚的“兰博蛇”，到三代历经沧桑的“大叔蛇”，再到四代英雄暮年的“老蛇”，我们见识了PS、PS2、PS3“祖孙三代”的变化，感慨蛇叔一生多舛之余，又可以从中看出技术进步对角色形象的影响。固体蛇的“荧幕生涯”，便是“经济基础决定上层建筑”的经典案例之一。


新一代的劳拉妹子看起来相当水灵啊

当然这里的“经济基础”不光指钱，还有用钱也不一定买的到的东西——技术、构思等非物质性的“生产原料”。十几年前劳拉傲人胸围的载体就是几根直线搭成的金字塔，如今我们看看《古墓丽影前传》里的妙龄少女劳拉，那真是要脸蛋有脸蛋要身材有身材，且看那38D……呃不对，我是说那条做工精美价格不菲的背心，套在劳拉饱满健康的躯体上，配合重新制作的细嫩脸谱，新劳拉的形象顿时让我们眼前一亮。同时再对比初代，不禁吐槽自己十几年前的品位实在是弱爆了，想当初如此粗劣之模型，怎能堪当众多宅男心中的“女神”一词？“古墓前传”由动作游戏转型为生存动作游戏的尝试能否成功我们无从得知，但是冲着新劳拉的造型，我认为期待还是值得的。借由次时代画面脱胎换骨的劳拉妹子在荒凉孤岛的求生与冒险之旅，想必不会让广大“古墓”迷失望。而我也相


谁能料想“简练”的劳拉妹子日后竟能变得如此婀娜多姿？



左图：《合金装备》前后4代人物形象的横向比较

右图：当初的天然呆，如今已成为拯救世界的英雄；只可惜现在的史威再也不是过去那个史威了



信财大气粗的Eidos不会吝惜血本，趁着《劳拉与光明守护者》东风不减，用大把的美金和先进的技术重振劳拉“雌风”，试图一举夺回《古墓丽影》在冒险游戏界的“一姐”地位。

顾客就是上帝

驰骋业界多年，卡社算是屹立不倒的日本游戏公司之典范。从早期的“街霸”“双截龙”中期的“生化”“鬼泣”，到最近又呛又火的“怪物猎人”，哪个不是长盛不衰，哪个不是粉丝如云。即使到了业界百花齐放的今天，我们最常谈及的几个动作游戏也多是出自卡社之手。在文化倾向趋于保守的日本居然能够诞生这样一朵通吃东西世界的奇葩，不能不承认这是游戏界的一个奇迹。

话说回来，卡社之所以能够获取欧美玩家的好感，很大一部分原因在于其作品的市场定位。就拿冷饭不断万古长青的“生化”系列来说，三上真司并没有局限于当时红遍东南亚的日本恐怖片模式，而是将视角投向了经济科技文明高度发达的美国，在那片土地上凭空捏造了一个平行世界中的浣熊市作为故事舞台，再以虚构的STARS队员、安布雷拉公司、亚希福特家族初步构建了《生化危机》的世界观。一部美式半科幻半悬疑并掺杂了日本恐怖片元素的好莱坞商业大片就此出炉。在美式价值观大肆其道的当时（甚至是现在），《生化危机》初代所具备的成熟世界观与故事叙述模式（发现谜团→破解谜团→幕后黑手现身→胜利大逃亡）几乎符合一部成功作品的所有特质。

说了这么多，还没跟游戏角色扯上一毛钱关系，请听我慢慢道来。“生化”最大的特点在于，它是日本人做的欧美风动作游戏，它的人设、画风、故事背景、整个剧情的框架，都让人误认为这是出自某个欧美大厂之手。而事实上，三上真司并不是一个彻底的“崇洋”派，游戏过程中镜头的运用，气氛的烘托，洋馆内种种大费周章的解谜要素等等，无不透露出一种典型的日本式“细腻”。就连在女主角吉尔的英姿飒爽中我们也不难看出一些日本女性的特质，然而玩家们更多关注的是她那张漂亮的脸蛋与矫健的身手，因此，“生化”的日本血统被很好地隐藏了起来，并开始了进一步“西化”的过程。到了系列二代，故事舞台从古老的洋馆转移到了充满美国现代气息的浣熊市中，我们得以看到了更加年轻的克莱尔与利昂（尽管他们看起来还是与亚洲人没有多大差别），以及众多具有鲜明美国特色的幸存者。不管在肤色还是在言行举止上，这些角色给人的感觉是前作小洋馆那种施展不开的小打小闹的局面已经被彻底打破，浣熊市的冒险更像是一部真正的美国大片。

我要说的另一个例子来自于一个猥琐的墨镜大叔，他于2008年离职，不久前才结束了自由摄影师的工作，开始致力于研发一款重口味的3D动作射击游戏。如果你对日本游戏业界的八卦比较热心，那肯定会毫不迟疑地念出这个名字——板垣伴信（亦称“硫酸脸”）。在日本游戏界，他的相貌、墨镜、日本刀就和他制作的《忍者龙剑传》与《死或生》系列一样有名。身为一个有着全球视野的游戏制作人，板垣伴信对于“忍龙”的贡献就是：颠覆了传统观念里的日本忍者形象（如《天诛》），只保留了忍者文化中的精华部分，将那个穿着一身布衣，习惯使用传统忍具与忍术的隼龙“改造”成了一个超级战神。隼龙的“变脸”不仅是表面上的“鸟枪换炮”，更是战斗方式与风格上的脱胎换骨——不再强调隐蔽行动，而是高速突入，斩敌首于千军之中，再以华丽无匹的强大招式扫清杂鱼；不再是单纯的躲闪→攻击循环，而是见招拆招地应对敌兵潮水般汹涌的攻势，以格



从1代玩到4代，你就会知道TECMO在美女们的“胸器”下了多大的功夫



“忍龙2”让业界明白番茄酱要怎样洒才能洒得好看，洒得带感



比起“生化5”，“生化1”绝对是货真价实的恐怖游戏



我坚持认为：直到“生化1”复刻版出现之后，这个系列才算正式摆脱了日式脸谱美式剧情的囧境



能做出“乳”此动人的游戏，也难怪后来坂恒伴信被曝性骚扰丑闻时群众纷纷表示情绪稳定

斗游戏独有的节奏感还以风暴般的打击。这样的设定无非提高了“忍龙”的难度，却也意外地迎合了大部分硬派玩家的口味。可以说在动作游戏圈中，“忍龙”就是高难度与高品质的保证。在不绝的“噻”“噻”“哈”“哈”声中不断地刷新着自己的记录，亦是广大“忍龙”粉丝的一大乐趣。

隼龙的华丽变脸，使得板垣伴信成功晋升一线游戏制作人的行列，而在此之前，他的人生，以及他的前东家TECMO，曾在1996年经历过一次更加重大的转折——那一年由板垣伴信制作的破釜沉舟之作《死或生》获得了空前成功，一举挽回了TECMO在街机市场与主机市场的颓势。说到这里你可能很难相信，不过《死或生》一代确实是靠其系统而不是后来所谓的“乳摇”博出位的。自系列二代起，《死或生》才真正开始在人物的“性感”方面下足功夫，霞、绫音等经典角色的形象亦是自二代定型，并且在板垣伴信的授意下还给这些女角色加入了泳装、学生装等“制服诱惑”。而在评价最高的《死或生3》中，除了大幅度强化Hold与反击系统以外，微软XBOX强大的性能亦使得这些佳丽们个个都变得国色天香，令人垂涎。“色鬼”板垣伴信借着《死或生3》的东风又推出了一款娱乐性更强的《死或生沙滩排球》，把玩家邀请到了某个热带小岛上与《死或生》中的美女们共同生活，在嬉戏玩耍之余顺便膜拜一下美女们光滑的大腿与汹涌的“波涛”，还有种种让人喷鼻血的桥段穿插其间，使广大男性同胞们不禁感叹人间天堂也不过如此。“硫酸脸”所倡导之“性感消费”虽不高明，却也讨巧得很，至于你买不买账，笔者反正是买了。

一朝天子一朝臣

风格，这个词听起来非常的Cool。不过在当今游戏圈，以个人风格闻名的制作人数量并不是很多（当然这也和欧美游戏工作者倡导的“Team Play”不无关系），他们大多是所在团队的核心与灵魂人物。可以说，在他们麾下的员工，除了公司董事会以外便唯他们马首是瞻了。因此，这些队伍或工作室开发出来的作品就带有鲜明的个人倾向，如前Clover与现PlatinumGames（神谷英树）的《鬼泣》《猎天使魔女》，都是值得称道的经典之作，同时在“同父异母”的兄弟姐妹身上又具有一种一脉相承的相似感与紧密感。也就是说，当你玩过了《鬼泣》，喜欢上了游戏中的那种耍酷耍眩的战斗风格却又苦于续作的后继无力，这时候去玩玩《红侠乔伊》或《猎天使魔女》，必然会有所收获。前者继承了鬼泣惯有的战斗节奏，后者压根就是把但丁换成了女版，只不过穿得更少，露得更多。

当明白了这一点，我们再去看一看那些“名门之后”，于是便发现了这样一个规律：一旦主要制作人改变，角色形象便会有所调整，相应的，最后出来的成品也就与之前的风格大相径庭。《鬼泣》系列就是一个典型的例子：继神谷之后，但丁经历

左图：新的天使＋恶魔的设定使得这一代但丁更加正邪难辨了

右图：平心而论，4代大叔但丁的形象还是相当不错的，可惜被画面左边的毛头小子抢了太多的戏份









左图：这幅图片很简练的概括了“鬼泣”系列的变脸史

右图：作为回归原点的诚意之作，“鬼泣3”中的但丁造型可谓深入人心

了二代的成熟稳重，三代的少不更事，四代的胡子拉碴，此外还在某乡下遇到了撞衫撞造型的“另一个自己”——尼禄。而在这三个造型之中，只有以“回归原点”为主题的《鬼泣3》版但丁得到了玩家的普遍认可，俊美如斯的面庞以及玩世不恭的气质，使得这位“红衣剑少”成为了动作游戏史上少有的偶像派明星；四代的“大叔丁”之造型虽不乏可圈可点之处，然则尼禄抢镜在先，再加上卡社对这位后起之秀的力捧，使得但丁在四代中的戏份大大减少——天杀的双主角设定毁了大叔但丁。不过卡社似乎并没有作出什么反省，反而变本加厉地在《新鬼泣》（姑且这么称呼吧）中彻底颠覆了原版的但丁形象，或者说，我们在E3宣传片中看到的那个但丁，和原来的但丁根本就是两个人。根据目前官方放出的消息，新但丁不再是人类与恶魔的混血，而是天使与恶魔的共存体（笔者是这么理解的），手中的长剑既可以变成象征威严与力量的巨斧，又可以化作带来死亡与厄运的镰刀；新的魔人系统舍弃了“变形”与“强化”而采用了“染发”和“时间暂停”的设定；至于长剑的“吸怪”没有什么值得一谈的，无非是《鬼泣4》“鬼手”与《战神》“链刃”的山寨。从这些变化中可以看出，外形的西方化与朋克化使得但丁的战斗风格也变得更加粗犷与直接，由此预见，未来的《新鬼泣》将会牺牲速度感以换取更强的打击感（这也是日式ACT与美式ACT最主要的区别之一），同时这款游戏也将自成一派独立于传统的“鬼泣”系列之外。

所以说，如果把这代《鬼泣》看作《鬼泣5》的话，你很有可能会被冷水浇个透心凉，因为它“不正宗”“离经叛道”甚至是“欺师灭祖”；但假如你将其作为《鬼泣》系列一个全新的里程碑，就有如《新鬼武者》之于《鬼武者》系列，（虽然前者没有取得预期的成功）继承其精神而非角色世界观等全盘设定，那么它又未必不是一款值得期待的佳作良品。至少从目前放出的内容来看，《新鬼泣》的画面风格与战斗快感甚至并不亚于某些欧美一线大作，不如咱们先给那个朋克小伙儿一点信心，且看他如何搅混目前这有如一潭死水般的ACT界吧。

结语：变脸之潮流浩浩荡荡，顺之未必昌，逆之未必亡

在技术进步，竞争激烈，玩家分级分区化明显的大前提下，光靠角色变脸所博取的眼球未必能使一款游戏取得成功，毕竟这已经不是换个模型贴图再加上几张宣传画就能大卖的年代了。玩家正在变得越来越聪明和刁钻，他们可以用销量投票，可以把不喜欢的角色贴上“失败”的标签挂到论坛上大喷特喷，最后也是最重要的一点，他们已经有了自己的诉求，他们希望开发商能够尊重艺术同时也要尊重客户，尽量让大费周章做出来的产品显得不要那么标新立异——尽管在艺术圈这是“潮”的标志，但是抱歉，咱们今天谈的是游戏。游戏的商业性和娱乐性决定了它不能只为少数人服务，如果辛苦做出来的东西无人问津，那么所谓的理念革新反而会变成败坏一锅粥的老鼠屎。“变脸”只是事物发展的方式与体现之一，无论那一张张脸谱变得如何面目全非，始终不会使游戏脱离它的本质：消费自己，娱乐大众。如果忽略了这一点，“变脸”就成了镜花水月，仅仅是一个虚妄且无聊的存在，最后只能沦为市场竞争的牺牲品与“左倾冒进”的反面教材。P





左图：对于“忍龙3”能够继承坂恒伴信时代的辉煌，我个人持不乐观态度

右图：角色造型变不变不重要，重要的是手起刀落的快感不能丢，一骑当千的霸气不能漏

街霸X铁拳 Street Fighter X Tekken

■江苏 老黑



制作：CAPCOM
发行：CAPCOM
类型：格斗
发售日期：2012年3月6日
推荐度：★★★★☆

除了“街霸”这一FTG游戏的黄金品牌以外，CAPCOM还多次推出过跨界乱斗型的格斗游戏，如《漫画英雄对街霸》《街霸对拳皇》。于E3 2011大展上公布的《街霸对铁拳》（以下简称SFXT），将要满足格斗迷们长期以来的一个梦想——它将打破2D和3D的界限，让这两个领域中最伟大的作品中的狠角色们，在同一个平台上捉对厮杀！

齐聚一堂

早在2005年，CAPCOM和NAMCO就在PS2上发售了一款名为NAMCO X CAPCOM的游戏，其中的登场角色并不仅仅局限于“街霸”和“铁拳”这两款格斗游戏，还包括了两家厂商自从上世纪80年代以来知名游戏中的人物，并且游戏的类型并不是FTG，而是ACT。作为纯格斗类型的SFXT，究竟是什么样的故事才能让两个世界中的格斗家们齐聚一堂呢？


各平台发售的版本，都会有乱入角色的存在，图为《声名狼藉》的主角Cole MacGrath


在大壮Hugo面前，豹王也难以发挥自己的力量和敏捷性优势

TGS2011展会上，制作人小野义德给出的故事大纲是这样的：一颗陨石状物体坠落地球，让“铁拳”和“街霸”各自所处的平行世界之间发生了裂缝。虽然人们不知道这个立方体状的未知物究竟是什么，但是每一个靠近它的人都感受到它所给予的力量。这个被称为“潘多拉”的神迹，就这样成为了两个世界中最强斗士们的目标。

“街霸队”已公布的出场人物为Ryu、Ken、Guile、Abel、春丽、Cammy、Sagat、Dhalsim、Posion、Hugo、Ibuki、Rolento、Zangief和Rufus、而“铁拳帮”已公

布的阵容为三岛一八、平八、Nina、豹王、Marduk、Bob、Julia、花郎、Steve、吉光、Raven、Kuma、Lili。

街霸特征

与“街霸对拳皇”不同的是，SFXT的对垒双方分别来自2D和3D平台，从设计思路到格斗风格都完全不一样。这款游戏将双方角色统一在SF4那种卡通渲染画风的二维格斗场之中，“铁拳”玩家对此一定会觉得自己受到了不公正的待遇，因为对手以波动拳为代表的飞行道具攻击和大量空中技，是靠“拳拳到肉”吃饭的本方阵营所不具备的，以往确反、下裁、横移、步伐等基本功的重视，在2D世界中完全失去了作用。事实上，CAPCOM并不是单纯地将两种完全不同的打法和操作方式生搬硬套到一起，而是将双方系统上的一些特点组合起来，搭建统一的对战平台。就拿最基本的键位设定来说，双方角色都强制使用街霸式的六键，而不是铁拳的四键（但铁拳玩家依然可以用四键输入连击技）。

SFXT还保留了SF系列的一些经典设计，包括超级连击（Super Combos）、SF4中的取消技（EX Attack）、破招（Zero/Alpha Counter，防住对手攻击前按“前+重拳、重腿”，延长对方受创硬直）。

同时按下两个轻攻击键的功能依然是摔投，而同时按下两个中攻击键的用途不再是架招（Saving Attack），而是“换人”（具体功能在下文要介绍），双重攻击的功能是让角色使出浮空技，它的出招速度较慢，容易被对方防御和反击，但一旦成功之后就能施展“铁拳”中的浮空连。

铁拳规则

和CAPCOM出品的格斗游戏不同的是，SFXT中的对垒双方是以团队方式登场，并且在消灭所有对手之后才能获胜——看上去有点像“少一人”版的“拳皇”，然而其具体规则与“铁拳”系列的第四款作品Tekken Tag Tournament非常类似：当前角色受到伤害的时候，空掉的血槽就会被影子生命（Shadow Life）所取代。与“拳皇”不同的是，玩家可以控制角色中途离场（同时按下中拳和中腿），由替补角色出场继续挑战，上一轮角色在场下休息的时候，其血槽会缓慢的回复。由于一名角色的HP一旦被清零之后，操纵者就会被判定输掉整局，替补队员连登场的机会都没有，因此对“切人”时机地把握就相当重要。比如在被一通胖揍的过程中眼看HP就要见底，此时就需要赶快切到场下选手来挨揍。在换人的过程中，玩家也可以强制中止，从而实现Switch Cancel。在第一名角色将对方打至浮空状态后快速切人，第二名登场的角色可以在Cross Rush状态下完成威力更大、段数更多的连击，甚至可以让平时不成立的Combo变为可能。

在位于屏幕两侧的Cross Gauge槽填满的时候，玩家能够让两名角色同时上场，以AI辅助，或者更加不可思议的“一人同时控制两人”的方式欺负人。在场上角色的血量低于25%，而你又迫不及待的想拿下对手，那么就可以发动“自爆”，将自己作为激活潘多拉模式（Pandora Mode）的祭品，让随后登场的替补角色拥有更强的抗击打能力和无限的Cross Gauge槽。不过“春哥模式”只能维持很短一段时间，读秒结束之后还没有干掉对方，那么无论你拥有多大的优势，都会被判定失败。

从目前得到的情报来看，SFXT并不是“关公战秦琼”，它更像是通过对两种完全不同类型的格斗游戏之间的相互借鉴和融合，创造一种混血形态的全新格斗风格。在今年的3月，两派格斗家们就将为全体FTG玩家们献上一场火星撞地球式的巅峰对决。P









左上图：春丽MM的牛腿依然健在

左下图：Zangief的旋风打桩让平八老爷泪流满面

右上图：作为一个下三路相当强悍的角色，莉莉的腿连击在无法实现侧翻的2D世界中的威力将更加恐怖

右下图：这才叫做“打虎亲兄弟”！

名副其实的"暴力"

暴力辛迪加
Syndicate

■晶合实验室 Joker



"辛迪加"将会让玩家进入一个不被政客所掌控的世界，不过世界会被名为"辛迪加"的财团划分为多个区域。商业运作在"辛迪加"游戏里将成为战争，生化工程师与芯片商将成为游戏里的主力。玩家将扮演一名"辛迪加"财团欧洲区的一名侦探，Miles Kilo。

重制后的《暴力辛迪加》画面效果极其劲爆，游戏暴力提高到了相当高的层次。面对手无寸铁的科学家，凌厉的枪声和四溅的鲜血充斥着游戏。游戏中允许玩家切入守卫的思想，使他们精神错乱发狂。Miles同时也具有入侵无生命的系统的能力，比如安防系统。可以入侵炮塔使其把枪对准原有的主人，甚至还能扭曲周边环境以制造掩体，或者除去敌人的掩体。游戏中还开辟了射击游戏中的解谜要素，如果遇到某些无法突破的安防门，可以考虑利用周边环境寻找突破。

一款20年前的作品经过重制后能否重新吸引玩家眼球，我们共同期待。P

制作： Starbreeze
发行： EA
类型： 第一人称射击
发售日期： 2012年2月21日
推荐度： ★★★★

"山寨"蝙蝠侠vs"山寨"小丑

哥谭市——冒名顶替
Gotham City Impostors

■晶合实验室 Joker



当哥谭市出现大混乱的时候，市民们最先想到的会是什么：小丑又开始作恶了？蝙蝠侠怎么还不出现？然而这些在《哥谭市——冒名顶替》中，都将成为过去，因为在这里，人人都可能是正义的蝙蝠侠或者邪恶疯癫的小丑。

本作属于"蝙蝠侠"游戏的外传式作品，但同传统的"蝙蝠侠"动作游戏风格不同的是，《哥谭市——冒名顶替》是一款第一人称射击游戏，支持最多12人的多人对战，玩家将扮演"蝙蝠组"或"小丑组"一方的"冒名顶替者"。

《哥谭市》以FPS的形式打破了超级英雄的传统，玩家自己在这已经混乱的哥谭市中体验英雄与恶棍的争斗。自己选择是成为维护治安的"蝙蝠侠"还是"破坏秩序"小丑。游戏中没有职业的设定，允许玩家自定义角色，装备。各种风格夸张的服饰、传统或创新的武器都将帮助玩家创建一个符合自己心中风格的"蝙蝠侠"或者"小丑"。而充满粗狂美式漫画风格的画面和各种熟悉的装备都让喜欢美漫的人倍感亲切。

在这混乱的哥谭市，玩一把奇妙的Cosplay吧。P

制作： Monolith
发行： Warner Bros. Interactive Entertainment
类型： 第一人称射击
发售日期： 2012年2月
推荐度： ★★★

船长莫嘉娜，您的金龟宝藏就在那！

船长莫嘉娜和金龟

Captain Morgan and the Golden Turtle

■晶合实验室 Joker



在《船长莫嘉娜和金龟》中，玩家将扮演一名天生就有着“冒险”基因的女孩 Morgane Castillo，由一名经过海盗船长抚养、纯真的8岁小女孩，逐渐转变为加勒比海上首位女海贼，享受其精彩的人生。与 Morgane Castillo 一起经历寻找金龟神秘宝藏的冒险，并且协助她解开重重的机关，以及智取途中遭遇到的敌人。游戏中，玩家还得试图解救 Morgane Castillo 的船员，在5个位于加勒比海上漂亮、充满异国风味的岛屿中，探索超过50个的地点，当然，最终的目的都是为了让 Morgane Castillo 远离各式各样的麻烦事。

卡通风格的画面明快清新，谜题设计还算精巧，各种角色性格鲜明，适合喜欢冒险解谜的玩家游戏。

制作：Reef Entertainment
发行：Wizarbox
类型：冒险解谜
发售日期：2012年2月3日
推荐度：★★★☆

铁血佣兵，再战江湖

铁血联盟——卷土重来

Jagged Alliance: Back in Action

■晶合实验室 Joker



喜欢战术策略的玩家对《铁血联盟》系列游戏一定不会陌生，游戏具有极高的战略性和超高的自由度，配合个性鲜明的角色让《铁血联盟》在战术策略玩家中有着极高的评价。

新作《铁血联盟——卷土重来》重拾佣兵战斗为主题的《铁血联盟》系列游戏风格，在延续游戏品质的基础上，图像和游戏性上都有显著更新。

故事发生在虚构的国家Arulco之中，一位冷血无情的独裁者掌握国家大权，一小股义军奋起抵抗。玩家的任务是指挥义军和雇佣兵，使用战术、外交等一系列手段，从这个独裁者手中解放Arulco。

《卷土重来》采用了革新的“计划后再行动”战斗系统，结合回合制的实时战略因素，确保了动态和刺激的游戏体验。游戏还具备RPG因素，玩家可以通过战斗不断提高队员的各种能力。

制作：bitComposer Games
发行：Kalypso Media
类型：战术策略
发售日期：2012年2月27日
推荐度：★★★☆

《雨血》是个好游戏
兼谈独立游戏商业化的意义和启示

■北京 轩辕



一言以蔽之，《雨血》是个好游戏。这是本文以下所要谈到的全部内容的中心思想，尽管不免在措辞和行文上开些小差，但所有的讨论都是建立在笔者通关游戏后得到的这一基本论断上。鉴于《雨血》系列两部作品之间密不可分的关系，以下内容将同时围绕这两部，而不仅是刚刚商业发行的《雨血2——烨城》（以下简称《烨城》）来展开，而且只有这样，才可从中窥得一些游戏素质本身之外的启示性意义。

如果我们把目光转向近十年的国产单机角色扮演游戏，并在心里进行一下最直观的比较的话，我们会感受到一个令人沮丧的事实：这些游戏太缺乏个性了。尽管它们每一个都各有各的特点，但恐怕那点细微的特点仅仅是彼此间严重同质化的遮羞布，说得友善一点，也是设计人员在对于角色扮演游戏的模式化思维的限制中，绞尽脑汁想出来的一点用以作为卖点的微创新。可这十年恰恰是中国单机游戏行业从顶峰期不断下滑到濒临死亡的十年，所以我绝无意于以精英视角对游戏制作人员的缺乏创新进行批判，因为在生死存亡之秋，对于仅存的老牌制作团队，只有谨慎地因循前人成功的足迹，小心翼翼地迎合受众的口味，才是唯一正确的决定，而创新和革命，只能留给像Soulframe这类纯凭兴趣做游戏，且失败压力小的“初生牛犊”来搞，这正是《雨血》之为《雨血》的关键。

画面

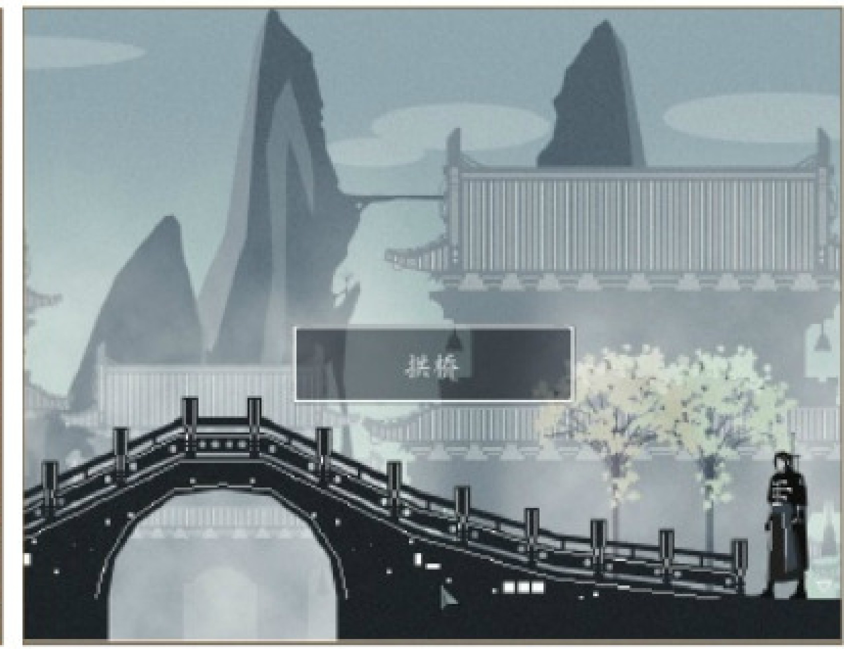
评判一个电子游戏画面优秀与否的标准应该包括美术设计的展现水平、各视觉元素的和谐程度和屏幕构成三方面

在《烨城》发售之后，笔者在百度雨血吧里见到一则帖子，标题是“这个垃圾画面的游戏怎么还有这么多人玩”，帖子内充满了相互攻讦、嘲讽（也不乏善意的讨论），这其实涉及到了一个关于游戏画面认识的普遍误区。太多近七八年开始大量接触电子游戏的新生代玩家，由于没有经历过电子游戏的2D时代，而缺乏对2D游戏画面的美感的认识，以至于产生对画面评判标准的错误观念。依笔者见，评判一个电子游戏画面优秀与否的标准应该包括美术设计的展现水平、各视觉元素的和谐程度和屏幕构成三方面，其中第一方面既依赖于美术设计本身也依赖于技术对设计的表现程度。而一个游戏采用什么引擎，3D建模有多精细，人物有多少万个面，甚至达到什么分辨率这类指标都只是表现画面效果的工具，而非画面效果的评判标准，《上古卷轴V》的画面虽然壮阔宏大，细节表现纤毫入微，但它未必就甩《博德之门》几条街。技术不是关键，2D还是3D也不是问题，符合其技术表现力并得到充分展示之后显现出来的美术设计才是核心。

在《雨血——死镇》（以下简称《死镇》）中采用了全手绘的整幅地图，其阴冷、肃杀、萧索又凄凉的氛围极好地烘托了


全手绘的人物和场景图（《死镇》）


画面风格从写意逐渐走向写实（《烨城》）



虽转向了拼贴画风格，《烨城》仍以灰色为主色调

游戏的气氛，也在剧情之外就为整个游戏定下沉郁的基调；角色绘制同样是大巧若拙，笔意寥寥，韵味十足，而没有工于琐屑的设计，鬼差、冷茶等角色更是充满奇绝的想象力，非剧情NPC则干脆只有轮廓而已，很好地反衬了剧情角色，也体现出了“江湖乱世，人如草芥”的意味。《死镇》一反常规的画面表现手段堪称优秀，且是其风格化的集中展示。但这种美术风格的弊端一样明显，一是它对追求或明亮或可爱或多软妹子的玩家直接关上了大门，二是个人风格过于强烈，如果像保持统一性，续作的美工工作就还得由Soulframe自己一个人包揽，不利于系列扩大化。所以在《烨城》中，Soulframe在保持阴郁的风格和多人合作之间采取了一种折衷方案，依然以灰色为主色调，但地图和角色绘制上由以线条为主体转向了以大色块为主体。转变之后的《烨城》在美术风格上依然保持了自己的“雨血风”，但这种转换之间不免损失了不少质感，最重要的是，由写意趋向写实导致了系列的特点弱化，这恐怕才是画面上最大的遗憾。从目前放出的资料上来看《雨血前传——蜃楼》再次回归手绘和线条，却又比《死镇》要写实，这大概是Soulframe继续探索和折衷的选择吧。

除去静态的场景图或人物图，《雨血》作为一部武侠背景的游戏，其另一个优秀之处即是人物招式动作和行为的设计。如果不是《死镇》中的一部分已经在正式过审发售之后变成的《雨血——迷镇》中被和谐掉，那么我想被一切两半的敌人和地上流淌开的与场景人物的灰色调形成巨大反差的鲜红血迹会成为游戏强烈美术风格的又一个重要标签。和谐版的《雨血》虽然不再处处飙血，充满想象力的招式动作设计却在《烨城》中得以保留并继续发扬光大，配合着极具特色的角色造型设计，每一个战斗角色都有着独一无二又符合自身造型特点的专属动作招式，比如长鸿的背身刺枪和玉妖旋转的鞋刀，都是十分惊艳的。在游戏中，武功这种传统技艺常常会面临一个两难的困境，拳拳到肉的写实表现手法会让游戏变成《街头霸王》，像大多数仙侠网游表现的那样一挥剑就飞出一条光龙或什么的在对方身上姹紫嫣红地绽开又毫无说服力。武功不是摔角也不是魔法，无论是在小说领域还是电影领域，随着想象力和技术力的演变，对武功的描写都经历过一个老派武侠实打实的描写到新派武侠适度夸张的过程，而古龙小说的武侠风格最终应用于《雨血》之中，即忽略对一招一式的客观描摹，而是强调人物精神影响下武功的速度和力量。所以在《雨血》中人物的武功有着极大的夸张，但只是对动作形式的夸张，却又没有变成光怪陆离的魔法大战。

剧情

要杀死一个强者有很多种手段，依其有效度排序是“感情 > 计谋 > 武力 > 阴招”

画面的优秀是Soulframe个人美术能力突出的结果，可一个用RPG Maker这样基础工具做的游戏，真正能够使之出乎侪辈的还是剧情的出类拔萃。似乎武侠这个曾经的国民级题材已经完全被仙侠取代了，以至于当《雨血》出现之时，武林和武功在大行其道的御剑飞仙之间也有了些悲壮的意味了。然而即使是武侠，《雨血》对侧重对武林阴谋描写的古龙武侠小说的风格也能让我们强烈地感受到它有别于以往武侠游戏对金庸作品的借鉴。在《雨血》和古龙晚期作品的故事里，武侠和江湖仅仅是故事发生的背景，武功退至次席，真正的叙事重心在于悬疑，在于阴谋，在于“局”。左右江湖走向的不是武功，而是计谋和感情，以至于后期的古龙小说就像是披着武侠小说皮的悬疑小说，而《雨血》也像是一个披着武侠游戏皮的悬疑游戏。

先说“局”。《雨血》中的“局”有很多层，牵涉多方势力，每一方势力都试图左右“局”的走向，而“局”的真正控制者又为每一个变化作出预估和制定应对策略，主角所做的就是“破局”。这决定了《雨血》采用了一种有别于众多角色扮演游戏线性叙事的螺旋式叙事，主角最初可以见到各种看似没有联系的意外和变故，随着剧情深入展开和主角的推理，幕后真相最终抽丝剥茧地呈现出来。这种故事结构使得整个剧情浑然一体，没有断裂感。然而另一方面，这样的剧情结构同样会对后续作品规模的做大造成限制。一座金字塔越要垒得高，需要的砖数越呈几何级数增长，同理，在保持《雨血》剧情结构和风格不变的前提下，后续作品如果想把剧情规模写得更大，“局”的层数就要增加，每一层就要铺得更大，再考虑到主角视角的限制性，一个过大的“局”就难免有破绽，剧情也难免有漏洞和矛盾之处。事实上，古龙小说中的阴谋就由于过大而有很多不合理的地方，只是被诡谲的局势变幻所掩盖了而已。

再说“情”。《雨血》可以说是个双重线索并行的故事，一条是左殇所布的“局”，另一条则是魂对玄鱼追寻的“情”。《死镇》结尾留给玩家的最大悬念不是魂的生死和左殇的阴谋，而是玄鱼对魂真正的感情，这个悬念同样贯穿着《烨城》的整

个故事。Soulframe曾在一篇文章中提到过，在古龙小说中，要杀死一个强者有很多种手段，依其有效度排序是“感情＞计谋＞武力＞阴招”，作为古龙的模仿者，《雨血》也采用这个思路。玄鱼对魂的“情”只是“局”的一部分，是左殇计谋的一环，但游戏并没有对“情”纯洁性进行否定，反而通过“荒极的红鱼”的比喻和玄鱼对左殇的付出对“情”的意义进行了升华，也通过玄鱼最后的表白展现了魂与玄鱼之间“情”的残酷性，其悲剧性比其它悲剧结局的国产单机游戏更高。在古典主义悲剧中，人物的悲剧性来源于人物的个性与现实生活之间不可调和的必然发生的矛盾，其戏剧性的根源是主角自身性格冲突和主角人格与外界现实的冲突，如《哈姆雷特》的核心冲突就在于哈姆雷特的复仇使命和其犹豫懦弱的性格之间的矛盾。《雨血》中魂经过两部游戏的追寻，却得到了玄鱼真的没有爱过魂的结论，由于玄鱼不爱魂这个完全合理、自然又让人感到无奈的现实的存在，这种由主人公与现实间不可调和的矛盾导致的悲剧性带有必然性和宿命性，也更加深刻地揭示了生活的本质，比之众多只有无根据的悲惨结尾的所谓“悲剧”要高明得多。




一个“局”牵涉多方势力（《烨城》）



隐藏要素影响多结局（《烨城》）

游戏性

如果放到独立游戏这个环境里，两部《雨血》加在一起已经算得上世界一流

如果我们以一款单机角色扮演大作来衡量《雨血》，它的可玩性显然是值得商榷的。但如果考虑到这居然是个基于RPG Maker制作的游戏的时候你会和我一样惊诧于这样一个简单的制作软件怎么能做出这么强大的游戏！参照系会改变我们的观点。《死镇》中用简单的事件脚本实现了武功的升级和最强招式的学习。到了《烨城》则更进一步，改变了RPG Maker的回合制限制，实现了半即时制。主角可以升级的设定，虽然是对前作“主角一出场就是满级”的创新性想法的背叛，但只能视为向游戏性妥协的无奈之举，至少使杂兵战有了更多的意义。此外，《烨城》中还有适度的迷宫、谜题，有武器炼化系统、合成系统、道具收集系统、成就系统、分支剧情选择等，支线剧情也贯穿始终，甚至还可以选择以魂或镖师十四的不同身份来行动以达到不同效果，也可谓麻雀虽小，五脏俱全了。系统丰富又都有令人满意的挖掘，这正是其作为小品级游戏的优势所在，毕竟相形之下，我们已经在太多大作身上看到创意优秀但缺乏挖掘以致形成明显短板的辅助系统了。



极具想象力的迷宫（《烨城》）



迷宫具有表现主义特征（《烨城》）

不得不承认，《雨血》根本不具有和任何一款国外甚至国内的单机角色扮演大作比较的资格，相比PC平台，它更适合iOS平台。但请注意，如果放到独立游戏这个环境里，两部《雨血》加在一起已经算得上世界一流，虽非同一类型，比较起来，无论美术、音乐还是设计之精巧，直追《机械迷城》或《地狱边境》这样的经典。虽尚有操作不便等糙砺之处，但作为独立游戏，《雨血》和世界的差距已经远比国产商业大作和世界的差距要小得多了。在系列未来的发展规划中，《雨血》也在由单打独斗搞出来的独立游戏向小型团队化制作的商业游戏靠拢，而其中一以贯之的独立精神和创造性思维，显然也可以给我们的大型商业游戏带来些启示和影响，这大概是除了资金和技术以外，老牌游戏公司所真正缺乏的。

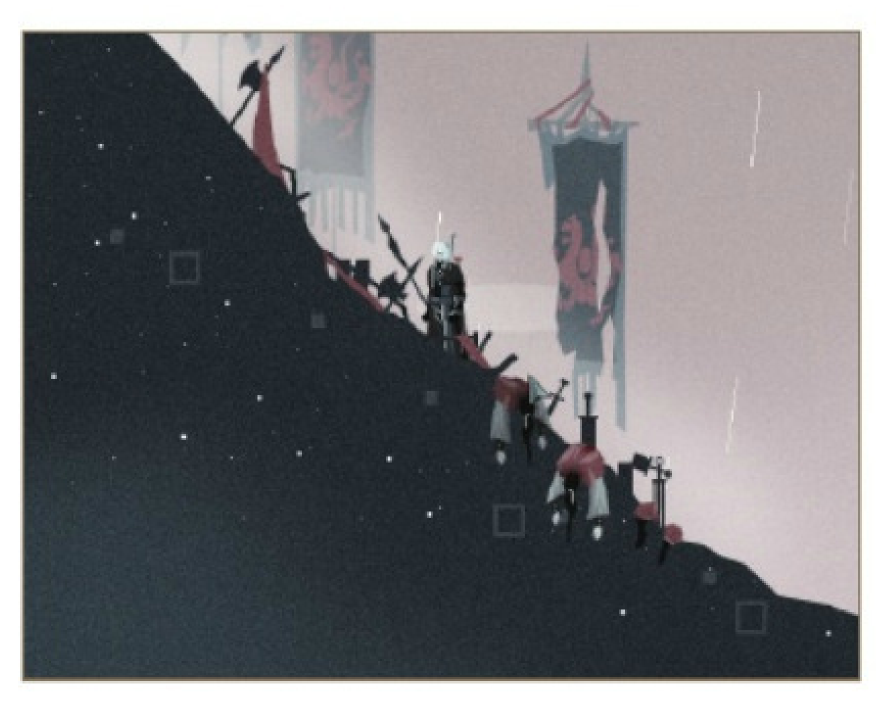
浪漫派

众多仙侠类游戏只是在世界观和游戏涉及的元素上追求夸张，而非创作思路开放

我想大概每一个通关过《雨血》的人都会赞成“《雨血》是个浪漫主义的游戏”的论断。在各种艺术领域中，浪漫主义作为和现实主义相对应的一大流派，在描摹现实时，追求对作者主观感情的抒发和对理想世界的追求，通常以丰沛的感情和充满想象力的夸张为标志，而忽略对客观的准确描写和对现实亦步亦趋的追逐。法国诗人波德莱尔的一句话则显得更直观一些：“浪漫主义既不是随兴的取材，也不是强调完全的精确，而是介于两者的中间点，随着感觉而走。”如果比较一下《雨血》中对鬼差机械身体的制作方法的模糊描述和《轩辕剑肆》中关于机关兵器细致的设计图与设计文案，或者回忆一下《雨血》对武

林格局的并不严谨的设定，《雨血》的浪漫派特征就展现无遗了。

此外，《雨血》剧情对武功的描写、手绘或拼贴画风格的人物和场景设计、只有人物没有背景的叙事画面，都强烈地体现了这一点。但这样说会产生“任何仙侠类游戏都比《雨血》更夸张更浪漫”的误解，在我看来，众多仙侠类游戏只是在世界观和游戏涉及的元素上追求夸张，而非创作思路开放，其所努力的方向是完善世界观和剧情逻辑，使之更加符合情理、符合我们我们可以理解的“现实”，使之更加精确化和严谨化，本质上来说仍然不趋向于浪漫主义。但很显然，《雨血》并无意工于对其武林的精准而全面的刻画，而是更加注重其中的一些小片段，在相对现实的武林中对涉及的人物和事物有着更超现实的设计，在叙事重心上也更倾向于人物感情的塑造和对生命与爱情等问题的思考。对比来看，许多国产单机游戏是“自上而下”制作的游戏，现有世界观，再在世界观里安排故事；《雨血》是“自下而上”制作的游戏，先有故事，再根据故事补完世界观。浪漫主义才是《雨血》有别于其它角色扮演游戏最大的特点，也是最值得在系列中保持下去的本质风格。


以大色块的抽象方式表现场景（《烨城》）

意义和启示

如果仍有公司愿意投资制作单机游戏，它们的选择方向应该是投资略低，制作周期较短，营收预期不高，风险较小的中等成本游戏

我不知道GAMEBAR是基于怎样的评价体系和参考标准，才为《雨血》两部定下了10元人民币的价格。但在中国谁都没有关于独立游戏到底该怎么定价的参考标准，没有人真的知道中国玩家到底会为一款独立游戏花几块钱，GAMEBAR做出了探索独立游戏商业发行可行性的尝试，而这正是《雨血》商业发行的最大意义所在。

如果没有正式商业发行，那么《烨城》做得再好也只不过是每年无数以各种形式免费放出或非法销售的水平参差不齐的小品级独立游戏之一而已，就像此前《死镇》一样。而这真的会对游戏业有什么意义么？没有。但是当《雨血》和GAMEBAR签约决定进行商业发行的那一刻起，这个事件就足以成为2011年国内单机游戏业界标志性的事件之一了（就像2010年最重要的事件是GAMEBAR对《古剑奇谭》的创新性营销手段一样），它不在于这个游戏能卖多少钱，而在于它作为一款理想主义者制作的独立游戏在中国市场走向正规的商业轨道的开创性探索，甚至可以说是在于标志着中国独立游戏商业市场的形成——虽然这个市场现在只有《雨血》一款游戏，可能只有十几万元的规模。

如果再大胆一点，想得再远一点，或许我们可以从电影行业里得到另外一些有价值的借鉴。类比电影行业，一个成熟的市场应该是纺锤形结构，高投入高票房的商业大片和小成本的文艺片都应该是存在的，但支撑起市场的中坚力量应该是大量中等成本电影。虽然国内电影市场还远远不成熟，但如果做一下横向比较，是不是《古剑奇谭》和《仙剑奇侠传五》就像是《让子弹飞》或《金陵十三钗》这类大片，而《雨血》就像是惊鸿一瞥，存在上市机会但票房极低，海外获奖评价很高，充满理想主义色彩的第六代导演的电影作品？如果认可了这种比较，那么我们会得到一个结论：《古剑奇谭》高投入高风险，《仙剑奇侠传五》背靠的品牌仅此一份，《雨血》的收益终究不能支撑起市场只能做为游戏艺术探索的点缀，那么如果乐观地认为仍有公司愿意投资制作单机游戏，它们的选择方向应该是投资略低，制作周期较短，营收预期不高，风险较小的中等成本游戏，只有这类产品丰富了，甚至出现中等成本的黑马游戏——类似电影行业中的《失恋33天》——我们才不会出现像2011年这样一款游戏占据全年单机游戏产值一半的畸形又不稳定的市场状况，单机游戏市场也才能真正有所发展，才能谈得上真正的复苏。

也许是我过于乐观和理想化了，但我期望，哪怕是痴人说梦，在客户端网络游戏市场趋于饱和和垄断的今天，在单机市场这片略现复苏苗头的新的蓝海上，会有更多的有资本的游戏企业——尤其是有单机游戏发行或制作经验的企业——在单机游戏上撒一点零花钱，除了传统单机游戏，也给更多优秀的独立游戏和独立游戏人一些机会。而为《雨血》和《风卷残云》这类游戏提供机会的GAMEBAR和百游，则值得我们给予更多的敬意。P



《死镇》是一个未讲完的故事，最后预告了《烨城》（《死镇》）


攻击敌人心理弱点的战术从《死镇》延续到《烨城》（《烨城》）



《死镇》中的支线在《烨城》中得到延续（《烨城》）



黑道圣徒3

■辽宁 枫红一刀流
江苏 老黑（点评）

《黑道圣徒》系列和《侠盗猎车手》系列有很多相似之处，而在风格上《黑道圣徒》则拥有自己的特色。

在前作中，三街圣徒在主角和强尼的带领下，铲除了圣美地、日本浪人社、兄弟会和乌托尔企业，统一了斯提尔沃特的黑道。本作中，主角在陌生的钢埠市发展自己的势力，面对热血斗士、晨星帮、影之客和反黑部队，在这些势力的倾轧中生存下来成为王者。

本作除了保留前作的绍迪和皮尔斯外，还增加了几个新伙伴——言谈风趣，颇具绅士风度的大块头奥列格；通晓计算机技能，总是有些紧张古怪的FBI探员坎齐；曾经的情色业经理人，说话如同唱歌的齐莫斯；知名的偶像派演员，总是扮酷耍帅的乔希。另外还有一票个性分明的对手角色——作风强硬、崇尚武力的反黑部队将军塞勒斯，狂傲自大、不可一世的肌肉男杀手贝恩，外表阴柔瘦小却电脑水平高超的黑客马特等。这些角色的刻画十分到位，血肉丰富，个性分明，为游戏增色不少。

和前作不同的是，本作的手机功能强化了，支线任务简化了，对声望的要求没有前作那样的严格。剧情更加脱离现实，夸张而荒诞，充满了整蛊趣味和恶搞到底的精神——为了抢夺几个女孩子，黑帮竟调用直升机和战斗机；为了打击黑帮，反黑部队调用了坦克装甲、激光武器甚至航空母舰，最后连空中要塞都开来了，体现出了云山雾罩的大话风格和天马行空的夸张手笔。

精品 总评 8.5

制作	Volition Inc
发行	THQ
类型	动作角色
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.7
上手精通 Difficulty	8.6
画　面 Graphics	8.0
音　效 Sound	8.8
创　意 Creativity	8.5
剧　情 Story	8.4

点评：黑道不正经，圣徒显神威！

只要是沙盒动作射击游戏，无论在侧重点和表现方式上有何种独到之处，玩家们都会不可避免的将其与《侠盗猎车手》（GTA）系列进行比较。那些二流制作组也试图迎合玩家的这种潜意识，“GTA杀手”之类的宣传词，我们已经听到了无数次。然而，这些杀手们都无一例外地被埋入了历史的垃圾堆。

如果把GTA的卖点一个个拆分出来，就很容易发现在单项得分上超过这款名作的游戏不在少数——《真实犯罪》依托卫星地图复制的洛杉矶，《车神》（Driver）系列的公路片风范，《夺命车手》（Wheelman）拿汽车当武器的劲爆速度大战……哪一个不能完爆GTA的对应环节？单从Gameplay角度来看，就可以发现GTA系列的关卡设计其实并

不出众，无非就是万年不变的“打、砸、抢”（依靠游戏系统和任务设置取悦玩家的只有一款《圣安德列斯》，此后系列风格又回到了老路上来）。

然而，Rockstar沙盒游戏真正吸引人的地方并不在单纯的“好玩”，而是对属于美国历史上某一个特定情怀的再现。无论是《圣安德列斯》的上世纪80年代街头文化，GTA3、4两作的当代纽约，还是《荒野大镖客》所呈现的牛仔时代之终焉，我们均沉浸在时代大潮的洗礼、曲折动人的故事和鲜活的人物之中不能自拔。这种情怀，需要对美国文化和历史浸淫已久，且拥有电影级别编剧与导演人才的团队方能驾驭，而这恰恰是其他沙盒动作射击游戏制作组的绝对弱项。因此，留给他们的命题不应该是“制作整体素质超越GTA的游戏”，而是“制作出比GTA更好玩的游戏”，这也正是《黑道圣徒3》提出的口号——“Out GTA's GTA！”



从之前的广告片到实际流程，本作恶搞《现代战争3》的地方非常多

看看游戏序章所传达出的雷味吧：昔日那帮街头霸王们，带着一个想“体验生活”的黑帮电影小明星，套着Johnny Gat——也就是你自己形象的大头娃娃抢劫银行，一路杀得风生水起，却在S.W.A.T.队员乱入之后全部笑翻在地……如果你此前没有接触过《黑道圣徒》系列，那么立刻就会从《荒野大镖客》悲天悯人的人文氛围中一下子被拽入充满荤段子和恶趣味元素的囧世界。如果你还算了解Cult风和美式B级片，那么就不会对《黑道圣徒3》的风格太过愕然了。只要你的品味“堕落”到了如此粗俗的境界，玩游戏从来不考虑啥情怀，只想一路High到底，那么我可以负责任地说，本作就是专为你而设的盛宴，你只有一件事情需要去做，就是大块吃肉、大碗喝酒，文明点儿的用语就叫做——饕餮。



不得不赞一个的是，游戏的驾驶体验比前作好了许多

《黑道圣徒3》的所有游戏系统，都是从给玩家找乐子，而不是为了突出什么狗屁意义而存在的。就拿基本的武器升级系统来说，手枪在Level Up到顶级之后解锁的技能是发射爆炸子弹，能够将敌人打至浮空状态，如果你一直对着空中的尸体开火，就会感觉自己完全是在玩“鬼泣”。顶级冲锋枪可以将目标直接打成乱窜的火人，完全就是喷火器与动能弹武器的混血版本——这些攻击效果本身更多是“逗你玩”，无论对于战斗还是评价系统都没有任何的价值可言。进入Steelport城之后，各种好玩的东西才刚刚开始。就拿角色定制系统来说，它会让《圣安德列斯》的人物养成和其他同类型游戏中的角色自定义系统在其面前显得弱到爆！从头发到指甲油都可以选择，该系统不是将各种预制好的身体零件摆成一堆，等待玩家自行拼装，而是像捏橡皮泥那样，将形状的最终选择权留给玩家。以眼部为例，就分上眼角、下眼角、上眼皮、下眼皮、眼睛的高度、眼窝的深度、眼角的弧度等十多个可调整的属性。只要你有足够的耐心和美术功底，那么从《铁拳》《死或生》中的格斗家，到《杀出重围——人类革命》中的半机器人主角Adam Jensen，都可以捏出来（但是MGS中的Solid Snake没法做得像，因为游戏中没有“发带”这种道具）。如果你觉得创造出这些“作品”对于自己来说有些勉为其难，那么捏一个穿着牛仔装的“美女”，却让“她”长着络腮胡子，说着粗声粗气的男人腔，抑或是制造一个莺声燕语的大兄贵，这样也能让你捧腹大笑很久。

GTA所表现的黑帮大战，无外乎是棍棒、西瓜刀外加Uzi冲锋枪的级别，突击步枪就已经是极限了，而在《黑道圣徒3》中却遍布各种军用级别的“大杀器”。GTA4中的直升机任务，仅仅只是拿着RPG打对方的直升机，《黑道圣徒3》一上来就是拿着火箭筒和狙击枪掩护马仔们去抢地盘，到后面干脆开着“武直”一路狂吼火神炮和导弹，仿佛是在拍《现代启示录》的那个名场面。在GTA3中想开坦克得靠秘

操作键位

1.主要按键

动作：E
招募/解散：Z
手机：Tab
武器切换：鼠标滑轮
武器栏：数字键1～8
手雷栏：G
截图：F11
保存视频：F10

2.步行

移动：W、S、A、D
攻击：鼠标左
瞄准：鼠标右
扔手雷：Q
跳跃/攀爬：空格
冲刺：Shift
下蹲：Ctrl
填弹：R
肉搏：F
嘲讽：X
称赞：C

3.车辆

加速：W
转弯：A/D
减速/后退：S
电台：C/X
喇叭：F
武器：鼠标左/右
扔手雷：Q/鼠标中
液氮加速：Shift
反转镜头：R
巡逻模式：Ctrl
抬摩托车头：Alt

4.飞机

移动：W、S、A、D
上升：Shift
下降：Ctrl
翻滚：空格
武器：鼠标左/右
起降/飞行模式：F
空格：急转弯



技（GTA4干脆连秘技都没有了），这个铁皮怪物对于《黑道圣徒3》而言却是小菜一碟，而且还有专门的Tank Mayhem任务，逼着你在限定时间内大肆破坏。到后面还有只能在《现代战争》系列中才能看到的无人机发射反坦克导弹，以及各种“Modern Warfare”范畴的空袭场面。还嫌不够的话，僵尸围城、外星大战等匪夷所思的玩法都会在胡搞主题之下源源不断地进入这个让“正经玩家”感官错愕的舞台，你所体验到的不是什么数字互动史诗，而是一场艳舞秀，让你自始至终都能在亢奋的情绪中带领“圣徒”们在这个虚拟都市中疯狂表演。

与GTA这样的大片相比，《黑道圣徒3》既不洁白，也不精致。相反，它既粗俗又暴力，既胡闹又无意义，它通过血淋淋、黑漆漆的风格感带给你赤裸裸的感官刺激。从一开始，《黑道圣徒》就是一个不正经的游戏。正是这种“不正经”，让制作者无需拘泥于“真实的逻辑”“剧情的合理性”“人物的表现力”等等劳什子。也正是因为这种不靠谱、不正经的黑色氛围，使得种种胡搞作风的产物在游戏中毫无违和感，相反你只会在一阵阵猛烈的爆炸中大喊：“X的！快给老子多来点料！”。



与其他沙盒游戏着力呈现的生机勃勃的城市不同的是，本作更像是一座颜色艳丽的塑料模型城市，反正主题也不是什么写实和生活化……



第一幕

世风日下（When Good Heists Go Bad）

一个温暖的午后，强尼带着绍迪、乔希，还有一名小弟来到街角，从帆布袋里掏出枪支，戴上大头娃娃和变声器，开始洗劫斯提尔沃特国家银行。

冲进银行内部展开枪战，清除守卫上楼。金库大门坚不可摧，于是跑到楼上的地板安置炸药，不料乔希那个冒失鬼误按了报警开关，特警队员蜂拥而至，大家负隅顽抗直到接应的直升机赶到。强尼跳上吊起金库的直升机，清扫天台上源源不断的特警，好不容易摧毁了一架警方武直，却不料坠落的机体撞了过来，强尼连忙纵身跳到旁边的天台，被一排的特警用枪逼住。他们被捕了……


强尼带着绍迪、乔希一起去打劫斯提尔沃特银行

此时开始设定那位小弟的性别、相貌、体型等，此后将作为游戏的主角与玩家相伴。捏好人物之后便可继续体验剧情了。本作的手机功能十分强大，所有的电话、地图、任务信息都在手机菜单中，它的功能会随着游戏进程逐步解锁。


鸢尾花是欧美生活用品中常见的装饰纹样（左）
凡尔赛宫大门上的鸢尾花图案装饰（中）
游戏里帮派车辆上的鸢尾花图案（右）

鸢尾花的象征

《黑道圣徒》系列中，主角所在的帮派是三街圣徒，帮派的标志是紫色的鸢尾花，它的法语名字叫做Fleur De Lis，鸢尾花是法国的国花。尽管鸢尾花不属于百合科，可是欧洲人经常把它称作百合花，以致近代汉语误将它翻成金百合。百合有六枚花瓣，而鸢尾花却只有三瓣而已。

鸢尾花的纹章一直被视为法国国王路易十二的徽章，很多学者认为它在10世纪就是皇家的标志，君王主权的象征了。有人认为鸢尾的形状代表的是圣母玛丽亚的纯洁，是她滴下的三滴眼泪，也有人认为她是天父、基督和圣灵三圣一体的象征。法国人对这个图案的感情，和中国人喜爱龙形纹章的心情差不多吧。

我自由了，自由落体（I'm Free – Free Falling）

乔希逃走，强尼、绍迪和主角被投进了监狱，而监狱居然是在一架私人客机上面。他们见到了一家名为辛迪加的跨国集团主席菲利普·洛伦，还有身旁的美女维奥拉和琪琪，她们是晨星帮的当家。洛伦要强尼交出斯提尔沃特市的地盘，或者每月上缴66%的利润，强尼当然不能接受。一番拳脚将洛伦和随扈打跑，强尼到驾驶舱准备将客机开回斯提尔沃特，而主角和绍迪着手清理机上的敌人。

在开始时肉搏解决几名打手，鼠标左键轻击，右键重击，注意屏幕的提示能打出漂亮的连击。来到隔壁机舱放倒枪手拾到枪，进货舱清扫敌人，拾到降落伞，闻听强尼被洛伦射杀的声音。

滑出机舱在高空中飞速下坠，望着绍迪的方向追过去，身后有追击的枪手，消灭他们并躲避下面的货箱和车辆，砸到的话会失血。用空格键可以翻转身体，切换上下视角。追到绍迪，方才那架客机迎面飞来，主角抛开绍迪射碎挡风玻璃冲进机舱，借着惯性扫荡一番穿出机舱，再次追到下坠的绍迪，抱着她打开降落伞，落身在钢埠的街道上。

强尼·盖特（Johnny Gat）

强尼是贯穿了三代游戏的重要角色，他有着亚洲血统，性情刚烈，勇敢威猛，辣手无情。在一代游戏中他从一个籍籍无名之辈加入到三街圣徒，成为帮派中最得力的干将，着手对付本地最大的黑帮罪恶之王。在二代中强尼和著名的本地R&B女歌手爱莎结婚，当爱莎被浪人社杀害后，强尼如同狂暴的猛兽同剑术丹佛格决斗，因腹中一剑险些丧命。

在三代游戏中没有提及二代的主角，而是将强尼推到了圣徒老大的位置，他将帮派搞得风生水起，不但铲除了圣美地、日本浪人社和兄弟会，还统一了斯提尔沃特的黑道，本地居民视他们为保护者和社会名流。他们组建起圣徒乌托尔媒体集团，经营范围十分广泛——拍圣徒黑帮电影，卖圣徒能量饮料，甚至在城中贩卖圣徒主题T恤、强尼摇头玩偶等，将触角延伸到平民生活的方方面面。



强尼是衔接二代和三代的黑帮角色



为强尼配音的是韩国艺人金大贤，在《迷失》《绿巨人》《花旗小和尚》中都扮演过角色

不甘平淡的强尼，偶尔也会率领手下干几票大买卖，本作的开始强尼便带领几位伙伴抢劫本地最大的银行，只是他出师不利，在开篇便被辛迪加财团（有些类似二代中的乌托尔企业）的老大洛伦给杀掉了，这也是《黑道圣徒》系列的惯例。在二代的开头，圣徒老大朱利斯就挂掉了，让主角上位来统领帮派开创一片新天地。

其实，强尼是死在自己的手里，他在拥有权力后变得过于自信、自恋和自大，把自己当作黑道帝国的皇帝。作为一名黑帮分子，丝毫不将法律和政府放在眼里，达到肆无忌惮的地步，满城都是他的人偶头像。他也愉悦于这种成为偶像的感觉，在抢银行的时候也不忘戴上印有他肖像的娃娃头，甚至在抢劫中还忍不住要停留脚步和粉丝合影，给粉丝签名。

在他死后，维奥拉曾对他有一句评价很到位：“强尼的死是因为他总是认为自己一人能搞定一切。”

我们现在需要枪（We're Going to Need Guns）

主角和绍迪二人决定在钢埠拓展事业，沿着街道前行，按E抢到一辆车，若按Shift+E是快速劫持，直接坐到车里边。按Tab进到手机菜单，进入地图，将目的地设定在友爱之火枪店，按照GPS导航的路径赶往那里。路上两人商量着抢劫军械库，并且绍迪和前男友皮尔斯取得了联系。

来到枪店买点弹药，驱车来到军械库，先用车辆将外围的警卫撞死，再下车清扫里面的。清场后找到武器储藏处，这时附近涌现大批特警，找掩体坚守到一定时间，皮尔斯驾直升机赶来支援，此时利用电脑操纵掠夺者无人机，发射导弹对地面敌军单位进行打击，鼠标右键发射导弹，按住左键可控制导弹的飞行方向。轰毁足够多的装甲车和坦克，两人跑出军械库跳上皮尔斯的直升机，开枪摧毁尾随追击的警方武直。



摧毁尾随的警方武装直升机

来到绍迪前男友的公寓，这里成为可以落脚的圣徒据点，在这里可查看衣柜、车库和军械库。手机功能解锁暗、偷车挑战，可在升级菜单中购买新技能。

钢埠我来了（Steelport Here I Am）

离开据点接到皮尔斯的电话，赶去和他见面，然后将车开到修车店改装，这里有很多项目，可提升性能、改变车身颜色等。改装过的车辆会保存起来，即使被摧毁，也可以到任意修车店和据点车库取回。接下来赶往一间叫圣徒工厂的服装店，改

变自己的着装打扮，根据自身喜好打造一个独特的主角。

换好武器再离开服装店，街道上出现一群帮派分子，将他们清剿掉，这时出现一名强壮的肌肉男，象扔玩具一样抛掷汽车。主角一边灵巧地闪避，一边扔手雷轰他。如果被他近身，在他挥拳攻击时按空格闪躲，换上霰弹枪将他轰杀，驾车逃回据点。



来到服装店换一身喜欢的装束吧

派对时间（Party Time）

在手机界面进到任务选单，给皮尔斯打电话接任务。由于主角总是报怨落脚点太过凌乱寒酸，皮尔斯选中了新的总部——晨星帮用来召开全球会议的地方，现在主角得赶过去破坏他们的派对占据那幢大楼。

前往机场和皮尔斯会面，他驾驶直升机赶往任务地点。主角从直升机舱纵身跳下，打开降落伞朝摩天大楼滑行，大楼天台正在进行一场狂欢派对。落地后劫持一名中尉逼问货梯密码，然后拿他当肉盾射杀晨星枪手。

进到楼里找楼梯下去拾取手雷，清掉枪手后再用密码开货梯，绍迪率小弟们上来，众人一道杀回天台，敌人会有增援。清剿完后绍迪说这里被安装了炸弹，有个家伙乘直升机逃走，于是主角跑到停机坪追击。在这里要熟悉直升机的操作，Shift是上升，Ctrl是下降，W加速前进。和目标的距离要保持在250米内，超出就会跟丢导致任务失败。到达目标降落地点，一路杀到地下抓到他，逼问出拆炸弹的方法。清光附近的所有枪手，任务完成。

菲利普·洛伦（Phillipe Loren）

菲利普曾是钢埠市辛迪加财团的主席，也是掌控着晨星和影之客两大帮派的首脑人物。他的面容如同雕塑般轮廓清晰，总是西装革履，举止优雅，谈吐从容，以致主角一行误认为他是法国人，而洛伦则生气地告之自己是比利时人。在他的身旁总是跟着两位美女——德温特姐妹：维奥拉和琪琪，相伴相随，羡煞他人。

洛伦的优势不在于武斗，他能被缚手的强尼轻松打瞎一只眼睛就说明了这点，他的优势在于清晰的逻辑和冷静的头脑。在他回到钢埠后的第一件事，就是召唤热血斗士的杀手贝恩，让他去取主角的人头。同时叫来了影之客的马特，让他黑掉了三街圣徒的资金账户，而身边的维奥拉和琪琪两位爱将，则珍惜有加，留在身旁。


菲利普·洛伦与他的心腹爱将维奥拉和琪琪

不过，这位财大气粗聪明睿智的家伙却很短命，在第一幕结束的时候便被主角一行杀掉，由杀手贝恩取而代之，成为钢埠最骄横的黑帮首脑。

皮尔斯的任务

★守护天使（Guardian Angel）

皮尔斯打算进到辛迪加的储藏室找点东西，要主角掩护他的行动。这个任务分为两部分，第一部分主角乘坐直升机保护皮尔斯的车辆，用火箭筒轰掉沿途出现的敌方车辆和路障。注意火箭弹也会伤到己方车辆，务必保持距离。第二部分皮尔斯下车，主角要用狙击枪清除在皮尔斯身周出现的敌人，用鼠标滑轮可调整瞄准镜的焦距，提升射击的精准度。

注：标有★号的任务，都是在地图上可以反复做的小游戏，分为简单、普通和困难3种难度，它们大部分移植自前作，如果玩过《黑道圣徒》系列对此并不陌生。

★非法交易（Trafficking）

接完任务和皮尔斯会合，陪着他和买家交易，交易的时候保护他和买家，等完成交易再上车赶往下一地点。如果买家没有付款逃跑，需要追上去杀掉他。在交易时尽量少杀人，避免增加恶名度召引更多的敌人。如果在任务前提升恶名度的消除速度，会完成得更容易些。



保护皮尔斯和客户完成交易

★接管这座城市（Takeover the City）

这个任务用来熟悉游戏的地盘经营和势力发展，购买商铺和房产能每小时给帮派带来收益，并增加地盘的控制权。找到皮尔斯，两人买下枪店“友爱之火”，进去带满弹药和手雷。接下来寻找性感美女，其实是皮尔斯喜爱的充气娃娃，游戏的收集元素之一。

两人再购买一处房产，然后参与帮派行动，也就是抢地盘任务。第一处地盘很好

打，下车后扔一枚手雷过去轰下，然后守在墙边清剿残余。第二块地盘敌人众多，建议先抢一辆皮厚的汽车冲进院子，不要下车，先扔几枚手雷轰炸，再开车横冲直撞，清理现场。帮派行动时不能距离火拼地点过远，会导致任务失败。抢占两块地盘后，驾车逃离现场，到自己的商店来消除恶名，解除通缉状态。

★坦克暴乱（Tank Mayhem）

驾驶一辆坦克车摧毁城市中的任何目标，在两分半时间内造成$125 000的财产损失，因此要尽量轰击高价值的目标，比如名贵的车辆、大型的公共设施等。如能连续快速摧毁目标，还可额外获取连击分数。



驾驶坦克在城市街道狂轰滥炸

★精奇教授（Professor Genki）

主角要参加电视台举办的游戏秀，在精奇教授的实验室中，主角和NPC都穿着很萌的道具服装进行战斗，场景中除了猎杀对手，还要躲避电网和火墙机关，利用它们消失的瞬间冲刺过去。途中遇到面具老虎、时间奖励、健康满值的标志就射下来。如果遇到熊猫图案就不要打，否则会有时间和金钱的惩罚。挑战有金额和时间的限制，爆头或连击都能获得更丰厚的奖励，积累到指定的钱数会解锁出口。

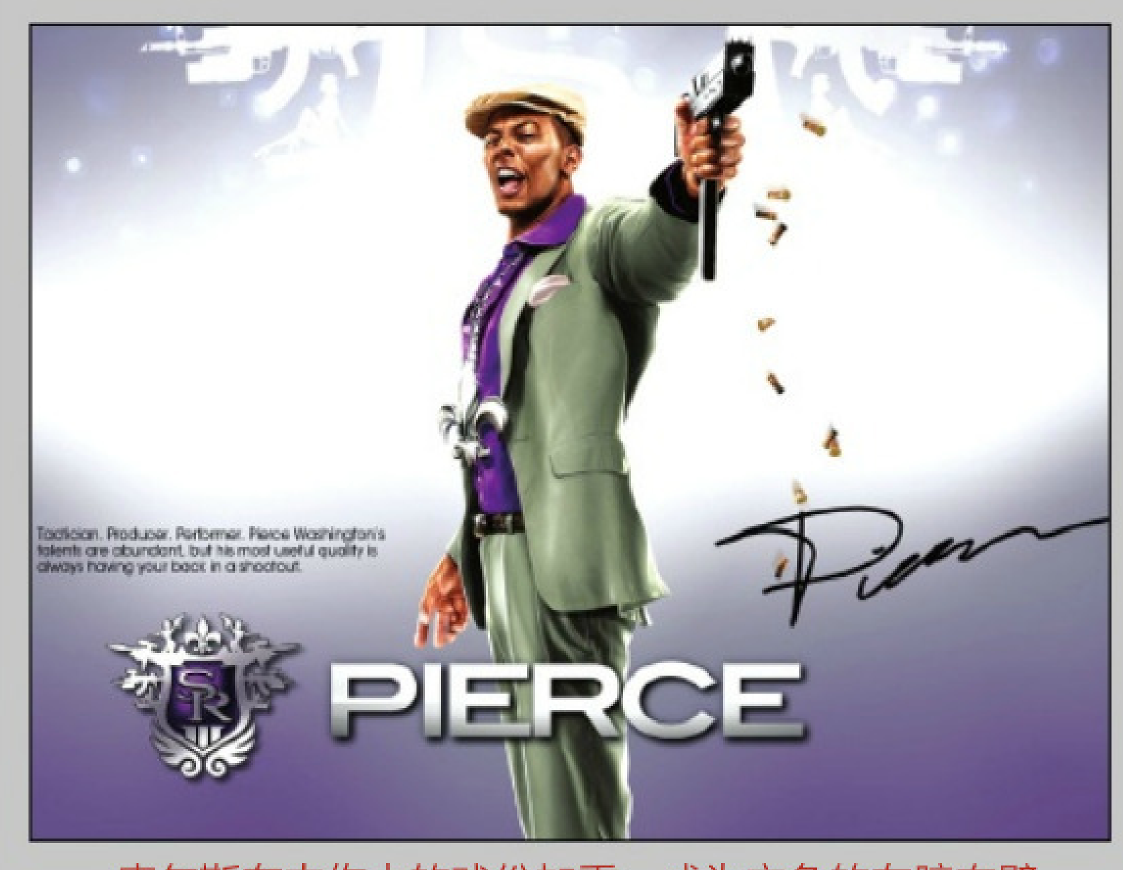
◆我们才刚刚开始（We've Only Just Begun）

尽管算是一个任务，但并不需要玩家做什么。在酒吧见到皮尔斯，主角想要找到洛伦，皮尔斯提供一则情报，洛伦的手下曾经和一家晨星运营的枪店有接触，那里是制作特殊枪械的地方，肯定有非同寻常的东西，或能从枪店经理那里得到洛伦的线索。

皮尔斯（Pierce）

皮尔斯是二代早期加入三街圣徒的角色，街区三王之一。他对浪人社有着很深的仇恨，一直追随在主角左右。只不过在二代剧情中，皮尔斯的光芒被强尼盖住了，三代中强尼死去，皮尔斯和绍迪才成为了主角的左膀右臂。

在本作中，皮尔斯的身份是圣徒能量饮料的广告代言人，在民众中有着一定的知名度，他平时很注意自己的形象，总是一身西装打扮。他显然习惯于在摄影棚中抛头露面，也喜欢给热爱的粉丝签名，当他通知主角有大导演要开拍根据强尼漫画改编的电影《星际黑帮》时，是那样的喜形于色。



皮尔斯在本作中的戏份加重，成为主角的左膀右臂

皮尔斯比较喜欢古典音乐和一些缓和节奏的嘻哈，比如在前作的兄弟会任务“祝你有个好梦”（Thank You and Good Night）中，他会将电台调到古典音乐频道。在圣美地任务“囚禁经验”（Bonding Experience）中，他会将电台调到R&B神童Ne Yo唱的“So Sick”，而主角责怪他唱的完全不在调上。本作的主角还是比较宽容，不但接受他的歌技，在任务“钢埠我来了”中，主角还饶有兴趣的和他合唱了一首卓越乐队（Sublime）的“What I Got”。

皮尔斯是一个玩世不恭的人，通俗点讲就是有些不着调，当主角在谈论正事的时候，他会游目四顾寻找有趣的物事来打发时光，什么性感照片、情趣用品都是他喜欢的收藏品。这样一个随性散漫的人，怪不得会失去绍迪的青睐。

表面上的皮尔斯似乎永远装不下什么悲伤和忧愁，但他的心里很清楚，绍迪的离开是因为强尼。当绍迪生气地问他，在强尼死后他怎么还会有心情开派对的时候，皮尔斯回答：“我们不可能这么一直哀悼强尼，你最终发现一切都会过去的。妞，生活就是活着和拉屎，懂我意思不？”

皮尔斯也不是总是那样的活跃好动，偶尔会静下来和奥列格下象棋，他还是有一定的象棋水平的，因为落败的总是奥列格。

攻击火药枪店（Hit the Powder Room）

给绍迪打电话，得知枪店那边有动静。主角会同皮尔斯和绍迪赶到枪店外，看到里边有很多荷枪实弹的人，于是赶到建筑的后面。这里只有两只菜鸟，绍迪开枪射杀。从后门进到仓库，优先解决天桥上的狙击手，穿出斜对面的双扇门到休息室，清完枪手推门到仓库，遇到手拎加特林机枪的肌肉男。先扔两枚手雷轰他，再用霰弹枪绕着他射击。打倒肌肉男后，拎起地上的加特林机枪清扫涌现的枪手，然后换回原有枪械离开仓库上楼梯，来到仓库的二层天桥，这里枪手众多，找好掩体慢慢清除，到达对面的办公室，发现经理已死，绍迪跑到电脑前下载数据，而主角和皮尔斯一起防守，坚持到绍迪入侵完成。

比利时人的麻烦（The Belgian Problem）


轰杀手拎加特林机枪的肌肉男

找到了洛伦的位置，主角决定前去为强尼复仇，于是前往圣徒总部找皮尔斯和绍迪，三人前往工厂。进到码头清理枪手，随后出现一名肌肉男，轰倒他再清扫残余。清完场后，同伙开来一辆工程车，跑过去启动炸弹，开始倒计时。

乘电梯进到工厂内部，空中有很多蛋形的培养舱，貌似克隆生产肌肉男的地方。近身的枪手用霰弹枪来杀，远程换狙击枪。在中部平台遇到持有火燃喷射器的肌肉男，离他远一些，或扔手雷来轰，或用狙击枪射他背部的燃料罐，他会被烧死。上前拾取喷射器上楼梯，烧掉涌现的枪手。来到后面的大厅找到被囚禁的壮男奥列格，原来此前遇到的那些肌肉男都是取他的基因克隆出来的，只是没有了他的头脑和意识，沦为被利用的战斗机器。在他的恳求下，三人开枪打烂了附近的设备，将奥列格释放下来。

乘电梯前往办公室还是晚了一步，目睹洛伦乘电梯离开。主角纵身跃到大厅悬挂的球状吊灯上，用冲锋枪清理阳台涌现的枪手，同时让伙伴打断吊灯的吊链。随着吊灯飞坠直下，中途会有一名肌肉男爬过来，迅速射击他的头部。滚动的吊灯将洛伦撞死，主角回到码头准备逃走，此时可选择解除炸弹，或直接驾驶厢式货车离开。大仇得报，强尼可以入葬了。

绍迪（Shaundi）

她性感美艳，活泼时尚，喜欢蹦迪、飞车等一切刺激的事物。她是在二代初期加入三街圣徒的，为主角搜集有关圣美地帮制售毒品的情报。后来圣美地作为报复，派出她的前男友“老顽童”诱骗绑架了她，主角一番厮杀才将她救出。经历此事后，帮派里的人认为她有些头脑愚钝，对她的能力产生怀疑甚至嘲讽她，主角也担心她会在攻击肉品加工厂的行动中遭遇危险而冷藏了她。她后来在解决圣美地的将军一战中发挥出电脑才能，运用警局的公路监视系统锁定将军的礼车，为剿灭圣美地帮立下汗马功劳，奠定了自己在帮派中的地位，也因此成为经常出现在警方悬赏海报上的人。

本作中她已改变了吉卜赛风格的打扮，让人耳目一新。在电视台有着自己主持的真人秀节目“我想要认识绍迪”，成为著名的媒体人。强尼的死对她影响至深，消灭辛迪加财团是她在本作中一直追求的目标。看到皮尔斯在总部举办派对，她大发雷霆，由此可见她对强尼非同一般的情愫。

若让绍迪和坎齐、维奥拉相处的话，就会发现绍迪会很不喜欢她们。因为坎齐是FBI的探员，曾经嗑药贩毒的她，有着天生的抵触情绪。而维奥拉曾经是洛伦的手下，和强尼的死有着一些关联。

绍迪的智商水平是一如既往的低，本作里她被反黑部队绑架了两次，一次是在航空母舰上，主角不得不扮成将军，带着皮尔斯和维奥拉深入虎穴。在故事末尾还被绑到了小岛上，若是主角不肯施援，就会香消玉殒，魂归西天。


本作中的绍迪已完全改变了前作吉普赛风格的打扮

绍迪有着傲人的身材和美丽的相貌，曾在Volition Inc开发的《红色派系——游击队》中的海报上显露身影，也曾成为2008年12月《花花公子》上的虚拟性感美人。





第二幕

重返钢埠（Return to Steelport）

在经过休斯纪念大桥的时候发生堵塞，原来是女议员莫妮卡在进行剪彩仪式，在这时很多戴面罩的枪手出现，目标是主角一行，主角连忙驾车逃逸。远处的山崖上，一名戴着面具的杀手将导弹射向大桥……

四人跳河逃生，奥列格说那些枪手是杀手贝恩的手下，是辛迪加财团派来的，并说主角目前不是辛迪加的对手，他会安排主角和辛迪加的敌人见面，所谓敌人的敌人就是朋友，争取到他们支持才有更多胜算。

现在要找到三名仇恨辛迪加的人，第一个是曾经的FBI探员坎齐·肯辛顿，她被影之客关押在一艘驳船上。驾驶码头的快艇赶到河中的驳船上，清理一大堆枪手，穿过堆满集装箱的货场，上楼梯到驾驶室救出坎齐。

第二个要救的是齐莫斯，他被竞争对手德温特姐妹关在性虐俱乐部里。俱乐部大厅内到处是摇摆的舞女，包间里面很多任务NPC正在愉快的接受调教。先在一楼房间里质问赞助人，再跑到二楼房间质问经理，然后到阳台对面的房间杀两名枪手，质询这里的负责人。房间里暗门打开了，沿阶梯射杀枪手后来到一楼的马厩，发现齐莫斯被捆缚在一辆马车上，口中勒着马嚼，背上装配着马鞍，后面还绑着马尾，果然重口味！

脚步杂沓，枪手逼近，无暇为他解除束缚，连忙跳上马车，齐莫斯如同矫健的野马在街道狂奔，而主角和皮尔斯在车上清理追击的枪手。救出齐莫斯后，他还以为在玩性虐游戏，看样子一时还无法摆脱心中的变态阴影。



主角和皮尔斯跳上齐莫斯马车逃离淫窝

齐莫斯拿着电音麦克风，说话如同歌曲般的销魂，让主角也一时无法适应。

第三个要救的是绰号死神的安吉尔，他曾是杀手贝恩的摔跤搭档。主角赶往体育馆外围，这里聚集着很多的热血斗士，开车撞倒那个肌肉男，再用霰弹枪轰杀之，和伙伴们清扫残余。进到馆里看到安吉尔正在练习摔跤，这时大批热血斗士涌入，往门口扔手雷轰下，清掉这批再跑到楼上清敌，包括拿加特林机枪的肌肉男。随后下层出现两名火焰肌肉男，用远程枪械打他们背后的燃料罐。

救出了坎齐、齐莫斯和安吉尔，主角着手准备进攻辛迪加的事。而辛迪加方面，洛伦已死，整个财团群龙无首，热血斗士的杀手贝恩企图一手遮天。晨星的维奥拉和琪琪以及影之客的马特对其无可奈何。

接下来主角要做齐莫斯、坎齐和安吉尔的任务，以增加圣徒在钢埠的控制权。齐莫斯的任务针对的是晨星帮，坎齐的敌人则是影之客，而安吉尔的对手则是热血斗士。建议完成这三个人分派的小任务，再给绍迪打电话接晨星帮系列任务。

齐莫斯的任务

★抢夺（Snatch）

来到齐莫斯的住处，发现他的床上倒满了女孩。齐莫斯建议主角在钢埠建立事业的同时，要打击从事情色服务业的德温特姐妹，现在就要在晨星的地盘抢夺从事情色服务的女孩。屏幕上出现倒计时和抢回的女孩数量，要在时限内抢回足够的女孩才行。女孩的地点会在地图上标出来，赶到她们身边按Z键招募，如果附近有晨星帮派的人，则需要动手清除。

★交易（Ho Traffic）

它和“非法交易”相同，要护送齐莫斯到各处完成交易，途中会遭到晨星枪手的袭击。尽量少开枪，只要齐莫斯没有被攻击，就能上车逃离现场。建议在任务前提升晨星的恶名消除速度。

★护送（Escort）

前往指定地点载上女孩，然后到另一处地点搭乘客户，再开着车在城中四处兜风，让自己的客户感觉到欢愉，在此过程中要逃避新闻车狗仔队的镜头捕捉，毕竟是有头有脑的人物，不喜欢私生活被公开曝光。客户有时不满足于女孩的服务，还会提出额外的要求，比如：对其他车辆造成一定的伤害、急刹车、解决掉某人、送到旅馆等，应尽力满足。当客户的愉快值满槽后，再将他送到指定地点。

◆绘画（Painting a Picture）

此任务只是一段过场动画，主角来到齐莫斯的住处，发现他正自恋地欣赏自己的肖像画，说那可是德温特姐妹的真迹。



把这些姑娘带回家吧

齐莫斯（Zimos）

齐莫斯是情色业的经理人，曾是辛迪加财团掌门人洛伦的好朋友，可是晨星帮的当家德温特姐妹觉得他是个讨厌的竞争对手，便将他捉起来囚禁在性虐俱乐部的地下马厩里。他的喉管被割开不能通过口腔说话，只能拿着一支自动调谐的电子麦克风对着喉咙的小洞来说话，听起来如同歌唱一般。他带着夸张的紫色宽沿帽，身穿紫色衬衣，很符合三街圣徒的帮派色调。齐莫斯平时喜欢吹吹牛，同时他的犯罪天分也很高，在举手投足中有着让人不寒而栗的冷酷和恐惧。



齐莫斯只能对着一支电子麦克风说话

坎齐的任务

★燃烧火网（Cyber Blazing）

给坎齐打电话，她说在搬运挺重的箱子，需要主角帮忙。赶到她的藏身处，得知她写了一个程序可以跟踪影之客的物理地址。现在主角进入程序虚拟的隧道中，驾驶摩托车沿隧道疾驶。红色的火焰代表防火墙，避开它们可获得时间奖励。蓝色的砖块代表影之客，撞碎它可获时间奖励。不过影之客的时间奖励很少，刻意撞击的话容易被火焰烧伤，所以尽力躲避火焰就好，它奖励的时间足够坚持到最后。

★蓄意破坏（Mayhem）

在打电话的时候，坎齐已经提到“篱笆”的线索。这个小任务的目标是利用杀人毁物来赚取钱财，在时限内赚得指定的金额才能完成任务。赚钱的速度取决于连击数，杀一人获取1点连击，毁一车获取2点连击，若想将连击持续下去，必须连续杀人毁物。接任务最好在白天，人和车辆都较多。本关弹药无限，但是枪械的伤害有限，手雷是最好的选择。在开始沿着街道跑，一边轰炸街道上的车辆，一边朝路边的公共设施扔手雷，如电线杆、广告牌、邮筒之类，如果找到栅栏的话就要恭喜你了，用手雷将它们轰毁可以获得可观的连击数，如果有影之客或警方的车辆赶来，那更是锦上添花，可轻松获取40以上的连击。

★守护天使（Guardian Angel）

和皮尔斯的“守护天使”相仿。在开始主角悬吊在楼顶，用狙击枪清理赶来的影之客枪手，保护坎齐跑到车辆那边。在坎齐上车后，主角乘坐直升机用火箭筒沿途保护她，摧毁尾随和堵截的影之客车辆。在后期会出现皮厚笨重的装甲车，需要多轰几弹。而速度较快的轿车要留有一定的提前量，在车的前方发弹。

★直升机猎杀（Heli Assault）

此任务是驾驶直升机保护坎齐破坏影之客的网络，途中坎齐会在几处网络节点驻留下来进行工作。本作的直升机比较好操作，一路追随坎齐的汽车，用机枪击爆尾随和堵截的影之客车辆，并且需注意雷达上的提示，快速击爆敌方的几架直升机。注意直升机的火箭对付移动目标较难，只适合轰毁静止的目标。

◆电话窃听（Phone Phreak）

此任务只是一段过场动画，应坎齐之约赶到微笑的杰克咖啡厅，遍寻不见她的人影，原来坎齐躲在餐桌底下摆弄着电脑，让主角不要再使用电话，影之客可能在窃听。不知她受到了怎样的刺激，变得这般紧张兮兮。

坎齐（Kinzie Kensington）

曾经的FBI探员，最初被派来钢埠调查辛迪加财团的地下犯罪情况，影之客的马特从中做了些手脚，使FBI觉得她在向以色列情报组织出售机密情报。她被解雇后，情绪总有些抑郁和古怪。她是患有轻微的妄想型人格异常和广场恐惧症，比如当主角前往咖啡厅找她的时候，她紧张兮兮地躲在桌子下面。当主角前往她位于码头的栖身处时，她躲在一片电脑屏幕中却不肯开灯，似乎总有只眼睛在盯着她。

她是一名电脑专家，在电脑网络和虚拟智能方面有着卓越才能，在任务“影之客的消亡”中主角能打败马特，完全借助她的黑客技能。她总是对科技方面的事情感兴趣，在摧毁反黑部队的空中要塞后，她声称要偷取“代达罗斯”号的图纸，在几年内重造一艘，主角说她的想法简直太可爱了。

主角深知坎齐的精神疾症，经常去安抚她，稳定她的情绪。比如在前往核电工厂的途中，主角对坎齐说：“别总闷闷不乐的，来点电子乐怎么样……呃，看来你是个喜欢古典乐的姑娘，就放穆索尔斯基的音乐吧。那么死亡金属、哥特摇滚？要不来个饶舌吧。我欣赏你，坎齐。”其实坎齐喜欢的是硬核黑帮饶舌，她总把频道切至95.4FM。

坎齐这个角色是取材自瑞典记者和小说家史迪格·拉森（Stieg Larsson）写的千禧系列三部曲，对应的角色是莉兹白·莎兰德（Lizbeth Salander）——三部曲中的主角，一名神乎其神的黑客高手。两人的才能和经历有着太多的相似之处，都是涉嫌重案的危险分子，引人议论的通缉犯，有着不为人知的黑暗过往……坎齐的藏身地恰好就在莎兰德区，看来是开发者有意为之的。

千禧三部曲包括《龙纹身的女孩》《玩火的女孩》和《直捣蜂窝的女孩》，作者以《千禧年》杂志的男记者麦克·布隆维斯特和叛逆少女莎兰德的

侦探经历为线索，通过炉火纯青的悬疑小说写作技巧和现实社会批判内容，俘获了各国读者。这三本小说获奖无数，畅销40多个国家，史迪格·拉森的名字被全球书迷牢牢记住，“女黑客莎兰德”也成为了犯罪推理小说中最独树一帜的角色。



患有妄想型人格异常和广场恐惧症的坎齐（左）原型出自电影《龙纹身的女孩》中的黑客高手莎兰德（右前）

安吉尔的任务

★保险金诈骗（Insurance Fraud）

前往安吉尔的健身房，安吉尔说成就大事必须得先吃苦头，练就一身钢筋铁骨，像主角这样的弱不禁风可不行，应该到街道上练练了。这里进行的就是所谓的“碰瓷”任务，站在十字路口游目四顾，发现有大型或行驶较快的车辆，立刻迎面奔去，按鼠标左键撞上去，撞得越高越远，骗取的保险金就越多。

在雷达的红色区域受伤会获得额外的肾上腺素，将肾上腺素槽蓄满可发动爆发模式，这时会被撞得更高更远，飞到空中的时候仍然可以控制方向，朝另一辆汽车的方向落下去。在连续的撞击下，较容易在时限内达到指定金额。

★浴火焚身（Trail Blazing）

主角身穿防火服，驾驶一辆燃烧火焰的山地四轮摩托沿街道奔驰，按照屏幕提示的路径行驶，撞到行人和车辆都会给予时间奖励，因此要尽量的碰撞汽车和行人，如此才会有充足的时间到达终点。

★虎之眼（Eye of the Tiger）

主角带着一只老虎去兜风，在屏幕左上角有勇气和兽性狂暴两条进度槽，保持高速而平稳的行驶能够提升主角的勇气，并平抑老虎的兽性。如果老虎兽性值升高，它会扑咬主角干扰驾驶，这时可用急刹车（空格）降低它的兽性。在途中会有几辆厢式货车尾随骚扰，尽量甩开和躲避它们。将勇气值蓄满，任务即告结束。

◆直面你的恐惧（Face Your Fear）

此任务只是一段过场动画。来到健身馆见安吉尔，主角责怪他弄了一只老虎来进行所谓的测试，而安吉尔说在对付杀手贝恩的时候什么事都可能发生，主角得学会面对自己的恐惧。

安吉尔（Angel De La Muerte）

安吉尔的名字是西班牙语，翻成中文的意思是“死亡天使”。他曾经是职业摔跤队的一员，和杀手贝恩是伙伴关系，后来杀手贝恩组建了帮派——热血斗士，率领手下独霸一方。杀手贝恩对安吉尔有诸多的猜忌，怀疑他对帮派的忠诚，便在一次角斗中揭下了他的面具。在热血斗士中，面具代表着荣誉和尊严，被人拿下面具是一件令人羞耻的事情。安吉尔从此离开了热血斗士，帮助三街圣徒来对抗热血斗士。

安吉尔的右腿上总是绑着一块护膝，显然在他的摔跤生涯中受过创伤，或许那正是杀手贝恩给他带来的伤害。安吉尔喜欢勇敢无畏的人，因而会让主角和老虎共乘一车，来锻炼主角的勇气。当安吉尔和绍迪呆在一起时，他会问绍迪对什么事情最感兴趣，绍迪说是复仇，为强尼的死复仇，安吉尔于是很直白地向她表示欣赏和赞美。而当安吉尔和坎齐呆在一起时，坎齐因害怕千年虫发作想要找个地方躲起来，安吉尔对她大大的鄙视，不再与她说话。



安吉尔曾经是一名职业摔跤手

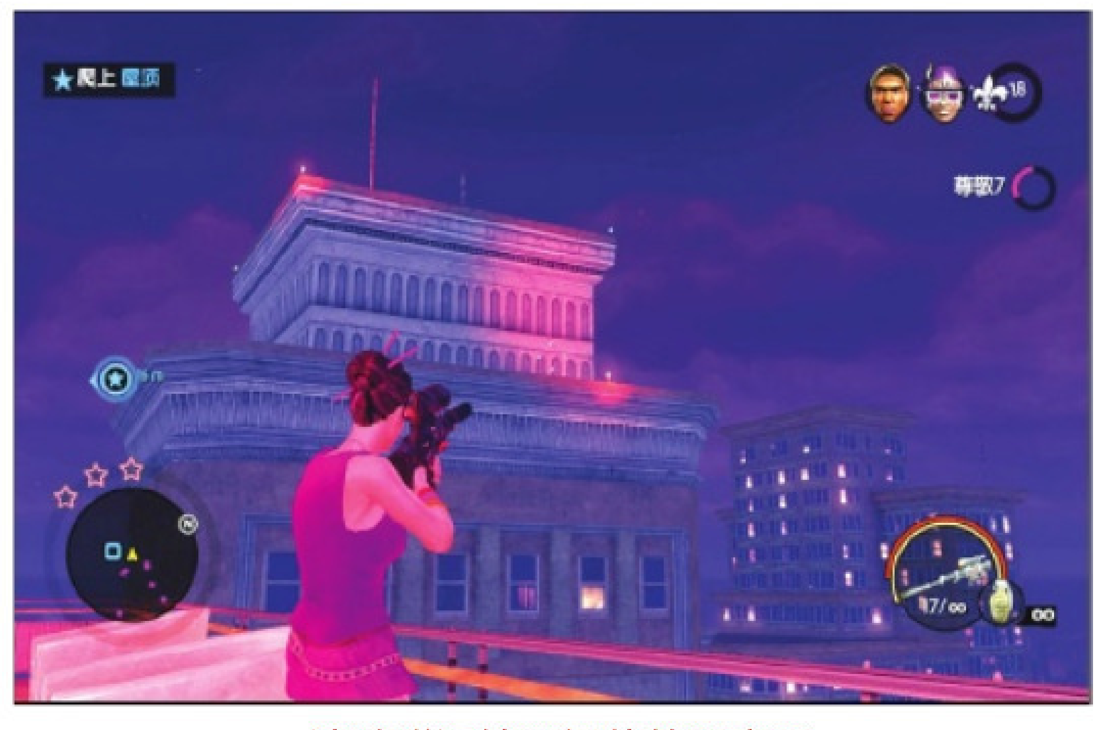
安吉尔和杀手贝恩热衷的是墨西哥风格的摔跤，它拥有几十年的传统了，与美国职业摔跤有相似之处，富有鲜明的特点和奇异的故事情节，并且规则非常的灵活宽松。它在墨西哥当地叫“lucha libre”，翻译过来是自由格斗的意思。其特点是有许多空中动作、特技动作和复杂快速的连贯性动作。墨西哥摔跤手一般比美国摔跤手体形小、反应快而且更灵活。他们与众不同之处是几乎每个摔跤明星都戴着一个面具并且不使用自己的真名，摔跤手的真实身份是保密的。事实上，对于墨西哥摔跤手来说最大的侮辱就是摘掉他的面具或让人看到他的真实面容，只有在很少的特殊比赛中，败者会摘下面具，而这对于摔跤迷们来说是一件重大事件。一些墨西哥摔跤手在赛场之外为了保持他们摔跤手的身份，出去时仍然要戴着面具。有些家族世代都从事摔跤工作，并且他们的儿子使用与父亲相同的名字和面具。


墨西哥摔跤参赛选手的脸上都戴着面具

派系战：晨星帮

◆特洛伊女孩（Trojan Whores）

给绍迪打电话，她愤懑地说皮尔斯和齐莫斯在总部开起了狂欢派对，并声称要杀掉皮尔斯。主角连忙赶回总部，见这里音乐喧嚣，美女如云，简直和夜总会一样。绍迪气愤地质问皮尔斯是否忘了强尼的死，皮尔斯却觉得无可厚非，他们不能一直哀悼强尼，生活总得继续，主角深以为然。



清除附近楼顶埋伏的狙击手

绍迪愤然离去，皮尔斯沉浸在女孩们的温存中，这时主角发现女孩手中的枪对准了皮尔斯的脑袋，连忙出手打掉手枪。枪声骤然大作，原来大厅里的众多女孩都是晨星帮的杀手装扮的，众人连忙操枪清理。战斗中不要离皮尔斯和齐莫斯过远，他们挂掉的话要立刻赶去复活。

枪战中大厅暗了下来，这时保护好皮尔斯，不久楼外出现了狙击手，主角跑到阳台拾取狙击枪，逐名射杀附近楼顶的狙击手，然后还要爬到楼顶杀掉余下的几个。来到维修间恢复电力，这时奥列格打来电话说，敌人派了几架武装直升机，于是跑回楼上拿火箭筒，站在阳台上轰毁陆续出现的直升机。

此时的辛迪加总部，杀手贝恩见琪琪和维奥拉仍念念不忘洛伦，而对他这个新首领颇不在意，便残忍地扭断琪琪的脖颈以示惩戒，维奥拉无奈地屈服于他的淫威。

◆入主杜鹃窝（Pimps Up, Hos Down）

在街头见到齐莫斯，两人观看大屏幕的新闻直播，女议员莫妮卡正呼吁抵御黑帮文化，并将实施反黑部队新计划，从黑帮中夺回美国的街道。齐莫斯拿到了一份晨星拍卖会的邀请函，决定前去给晨星帮搞点麻烦，首先主角得装扮成他的性奴进入会场……

任务开始后主角身在晨星的杜鹃窝，赤身裸体不着寸缕，处在醉酒状态，视野摇晃而模糊。身上的武器还在，来到陈列室清理枪手，在柜台里关掉安保系统。冲到大厅，这里枪手众多，并且二层有不少狙击手，主角头晕得厉害，此时无法使用狙击枪这种远程精准的武器，因此还是从左侧的通道绕到对面为妙，避开无谓的战斗。

找楼梯下到地牢区域，用电脑打开牢门释放里面的女孩。接着赶往下一间地牢，这里关押着十数名女孩，将她们释放后会协助战斗，清理所有的晨星枪手，带着她们赶往车库。在车库里遇到手端加特林机枪的肌肉男，建议用身上的火箭筒来应付，或者用手雷等高伤害武器来打。

◆晨星货轮（The Ho Boat）

齐莫斯还想找晨星的麻烦，主角正考虑从何下手的时候，德温特姐妹之一的维奥拉打来电话，说晨星从黑市买来了一批姑娘准备运到钢埠。不管这位昔日对手出于何种目的，这条情报显然极具诱惑，于是驱车赶往码头与齐莫



在货轮的集装箱里寻找被关押的女孩们

斯会合。

驾驶快艇登上货轮，解决掉甲板上的枪手，在这里要寻找4只关着姑娘的集装箱，稍后皮尔斯会用集装箱将她们运走。在集装箱里还会找到军火武器和一些情趣道具，另外还有两只装有肌肉男的集装箱。辨别姑娘和肌肉男的方法很简单，靠近的时候会听到姑娘的哭叫声或肌肉男的闷吼声，但肌肉男的战斗是无法避免的。

在找到所有姑娘后，将她们汇聚到一只集装箱里，这时到达北边平台呼叫皮尔斯，同时有大批快艇接近货轮，立刻跑过去拾取加特林机枪摧毁他们，然后再换枪打扫登陆到货轮甲板的零散枪手。


用加特林机枪摧毁海面上驶来的快艇

皮尔斯驾驶直升机赶到，吊运起集装箱往钢埠城飞行，而主角则乘坐在另一架直升机上，利用身上一只装配有激光制导的火箭筒来保护皮尔斯和姑娘们，摧毁海面上追逐的快艇。按住鼠标右键会出现扫描目标的界面，再发射制导火箭摧毁目标。进入城区，要解决的是陆地上的目标，包括蹲守的狙击手、奔驶的汽车等等。

进到工业区接到陌生女子的电话，她打算高价回购这些被劫的女孩。落地后有两种选择，将女孩卖出或者直接拉回圣徒总部，如何选择随意。

维奥拉和琪琪（Viola & Kiki）

维奥拉和琪琪是一对孪生姐妹，在游戏里称为德温特姐妹。维奥拉是姐姐，她的体态丰满，身穿紧身皮衣，辨识方法是她戴的白框墨镜，而妹妹琪琪则戴着粉红框的墨镜。这对姐妹都毕业于哈佛商学院，加入辛迪加财团和晨星帮后成为洛伦的得力助手，洛伦显然很喜欢这对姐妹，放手将晨星帮交给她们打理，垄断了钢埠市的情色产业。


德温特姐妹随时侍奉在老板洛伦的身旁

俩姐妹是游戏中拥有学历最高的人，还有着高超的绘画技巧。她们囚禁的齐莫斯是老板洛伦的座上宾，她们还曾经为他画过一张肖像画，齐莫斯逃出马厩后回到住处，非常自恋地瞧着这幅画作，可见他们之间并不完全是敌人，曾经有过一些交情。

在琪琪被杀手贝恩杀掉后，维奥拉便加入了圣徒，墨镜也换成了紫框。打击热血斗士、解决杀手贝恩成了维奥拉的生存目标。

派系战：反黑特种部队

◆黑帮剿灭战（Gang Bang）

给奥列格打电话，得知晨星的德温特姐妹之一的维奥拉想和主角一叙，于是叫上了奥列格，驱车赶往公园和她会面。维奥拉想和圣徒一起对付杀手贝恩，为死去的琪琪复仇。说话的时候，一队装甲车冲了过来，车上的士兵身着重甲，手里拿的都是重型武器，三人见状不妙连忙逃跑。

逃进一间夜总会，思忖方才那些士兵的制服和装甲车很陌生，或许是杀手贝恩的帮手吧。进到大厅遭遇士兵的埋伏，这里不必恋战，沿左侧冲到对面的门口即可。沿楼梯逃到楼顶天台，望到航空母舰上起飞的运输机和垂直起降战斗机，这也太夸张了吧。他们显然不是某个帮派，而是女议员莫妮卡提到的反黑特种部队（STAG），现在和国家的军队正式开战了。


主角和维奥拉在公园里碰面，这时反黑部队杀到

电梯的电源被切断，维奥拉跑过去维修，此间主角和奥列格要应付军队。在楼顶有高大的铁柜可以作为掩体，躲避士兵和战斗机的扫射。运输机会在天台上垂降下来重装士兵，在他们尚未落地的时候扔手雷过去，他们来不及分散便被轰倒，再冲上前补枪击毙。运输机会还会陆续在附近天台上投放士兵，躲到掩体旁边避免腹背受敌，换狙击枪将他们逐个清掉，行动要连贯迅速。

空中出现一架垂直起降战斗机，朝天台发射激光攻击，奥列格负伤倒地，主角及时跑过去复活。换上火箭筒将战斗机摧毁，等第二架战斗机临近的时候，奥列格会纵身跳到飞机上拆毁它。这时维奥拉修好了电梯，两人乘电梯到达底层，杀掉几

名士兵冲到街道，跳上一辆警车夺路而逃，一路疾驶逃至圣徒总部。

此时给皮尔斯打电话可接反黑特种部队路线的任务，给坎齐打电话可接影之客路线的任务。


奥列格纵身跳上了一架战斗机，主角和维奥拉趁机逃走

派系战：影之客

◆杀手贝恩的现场直播（Live! With Killbane）

给坎齐打电话，驱车前往微笑杰克咖啡店，看到一段直播节目，杀手贝恩毫不避讳地在电视台做访谈，说三街圣徒都是十恶不赦的罪犯，而自己不过是揭露黑暗面的演员。主角决定找到他的位置干掉他，坎齐让他们前往广播塔安装信号发射器，然后来定位直播现场的所在。

驱车前往直升机地点，驾驶直升机前往两处广播塔安装信号发射器，途中会遭遇不少的影之客枪手。第一处广播塔很好找，第二处从停机坪直接跳到对面阳台，如果沿阶梯到下层会遭遇大批枪手的围击。绕到大楼的左侧爬很高的消防楼梯，找到广播塔安装发射器。


在广播塔上安装信号发射器

坎齐找到了新闻车的位置，这时不必按原路回去，而是直接跳伞下去，再复活绍迪上直升机，如此节省时间。在街道上找到行驶的新闻车，这时要用直升机的绿色光线（激光信号追踪器）来扫描它，在距离100米内会出现进度槽，保持在60～70米左右为好。完成扫描后前往一幢废弃的建筑，从天台的楼梯下到直播室，这里的敌人不少，拾取电磁锤给他们几下。和主持人简对话，得知杀手贝恩逃走的方向。

返回天台乘直升机追逐，绍迪刚把枪口对准了杀手贝恩，不料直升机莫名其妙的坠毁。当两人爬出机舱的时候，杀手贝恩已无影无踪。绍迪扼腕叹息，顿足大骂。主角收到了一条彩信，是影之客的当家马特发来的：干杯！

◆学习电脑（Learning Computer）

赶到坎齐的藏身处，发现她躲在阴暗幽闭的房间里操作着电脑，已经到了不眠不休的地步。主角想起直升机坠毁的事，肯定是那些影之客动了什么手脚，坎齐说是马特入侵了直升机的电脑，并用电磁脉冲攻击了它。她现在需要一部合适的电脑来攻击影之客的主机，近在眼前的是反黑部队的超级计算机，它是北美最强劲的电脑。说话的时候，马特的影像出现在屏幕上，他听到了坎齐方才的话，影之客应该会有所动作。论起黑客水平，坎齐自是难望马特的项背，怪不得她总是那么紧张兮兮的。

主角和皮尔斯驱车赶往反黑特种部队的总部，发现影之客和反黑部队已经开战，两人下车后找掩体自保，然后直接奔进大楼前厅。大厅里仍然是人影幢幢，两派的人马交火激战，让他们龙虎相斗，两人从一侧绕进电梯防守，等枪火稀落再出去清剿残余打扫战场。解决掉一些增援的敌人后，坎齐通知主角，她通过黑掉的安全网络看到影之客正将超级电脑搬到车库里。于是乘电梯来到地下车库，开到街道追赶前面的卡车，注意别用大炮来打，而是用鼠标右键控制机枪开火，射爆卡车的4个轮胎，任务完成！

◆停止所有下载（Stop all the Downloading）

光有超级电脑还不够，还需要一把神经网络椅，这样才能进到影之客的网络，和对手的虚拟影像进行互动，并破坏计算机数据。主角和坎齐一道前往核电工厂，要前往3个地方切断主建筑的外部电源。到达地点后坎齐进行操作，这时主角要防御赶来的影之客枪手。

第一处只有两三名枪手，注意屋顶还有一个。第二处敌人也不多，在对面的楼顶有两名枪手，换狙击枪射杀之。这时恶名已经两星了，迅速开车前往最后一处，建议将车停到离地点远些的地方，在坎齐破解的时候会陆续有影之客的车辆赶来，冲出包围圈跳车逃走，此时恶名已是五星了。赶到撤离点被影之客枪手包围，跑到路边找掩体防守，等直升机抵达冲过去……

坎齐确定“椅子”在冷却塔的底部，主角从直升机纵身而下，沿着冷却塔落到底部。沿楼梯到下层，看到“椅子”在中央的平台上，


在码头的一间小屋里找到坎齐

被一围光罩包围着，这里需要关闭外围的4个路由器，再跑到中央平台关闭最后一个。这里的枪手层出不穷，电磁锤仍是可靠的杀敌利器，因此注意观察雷达，看到有隐身瞬移的影之客近身要及时轰杀他，拾取电磁锤扫荡敌兵。

◆影之客的消亡（http://deckers.die）

给皮尔斯打电话，驱车赶到坎齐的藏身处。坎齐准备就绪，主角躺在神经网络椅上入侵影之客的网络系统。主角的虚拟形象从抽水马桶、充气娃娃确定为洛克人，手里还握把光能炮，按住鼠标左键可以蓄能。

开始在电子虚拟的世界进行冒险，用手中的光能炮朝那些影之客的幻影攻击，由于影之客的移速和攻击都很快，主角也要迅捷移动，用光能炮的快速发射来解决他们。穿过防火墙的迷宫后玩一个文字冒险游戏，回答问题的顺序是：2-2-1-3-1-3-1。继续往前走解决掉广场内所有的影之客，接下来进入反病毒软件，这里要玩一个坦克大战的小游戏。

往前进到网关协议，消灭平台上所有的影之客，战斗期间马特会使用作弊手段，当屏幕出现上下箭头的时候意味着移动键位倒置，干扰主角的战斗。清敌后出现错误页面并黑屏，空中响起马特阴阴的笑声。

进到所谓的大教堂，在这里见到马特的化身，一只身穿重甲，背负双翼的混天魔王。和他保持距离，在他浮空蓄力的时候用光弹打他，然后迅速闪躲他的凌空一击。等他跳落地面攻击，用QTE指令闪避（空格），再跳到他的后背拔下双翼（连续按鼠标左键）。将他的血打掉四分之三时，马特将主角变化成另一只魔王形象，然后派出大批的影之客围击。用鼠标左键挥剑横扫，鼠标右键跳空斩击，威力强悍，范围秒敌。清掉一定数量后，马特的魔王化身再度出现，两个魔王进行对决，将他的血打空出现QTE指令（空格，连续鼠标右键）。将马特打回原形，他低声下气地求饶，并侵入载具和武器生产商为主角提供打折服务。可选择载具或者武器，无论选择哪种，都能同时享受载具和武器降低25%改装费用的优惠。



关闭掉冷却塔底部的路由器



主角坐上了神经网络椅，这段剧情很象《黑客帝国》

注：在关卡的开始，坎齐会嘱咐主角：“你在里面中弹不会使身体受伤，但是你受到太多的攻击会导致脑死亡。”这段剧情取自电影《黑客帝国》（The Matrix）。本关的虚拟世界取材自电影《创：战记》（Tron：Legacy），它是经典科幻片《电子世界争霸战》的续集。而虚拟世界中的主角形象则取材自电脑游戏《洛克人》（Rockman），手里的武器是洛克人枪。在黑屏的时候，观察左侧一排数据的末端，这些单词可组成句子“你怎么让强尼挂掉了？”（How Could You Let Johnny Die?）

马特·米勒（Matt Miller）

马特是影之客帮派的首脑，隶属于辛迪加财团。他瘦小精干，性格怯懦胆小，尤为害怕暴力武斗和枪械。在洛伦和杀手贝恩面前，他只是一名16岁的街头小混混，但在虚拟网络里却是充满自信、强大无比的人。在任务“停止所有下载”里，他的化身是背生双翅的大魔王，意气风发，骄横无比。在主角将他打败后，他小心地向杀手贝恩申请离职，而贝恩也不再挽留，说将来有事还会找他，暗示着他会在将来的续作中回归。

其实，马特的离去有两个原因，一方面被主角打败而意志消沉，另一方面看到杀手贝恩对琪琪痛下杀手，感觉到这位新主子的喜怒无常和冷血无情，害怕祸延己身，所以萌生退意。他的游戏账号是R4gN0r0K，源自于冰岛语中的“ragnarök”，意思是诸神的黄昏或世界末日。



影之客的首领马特·米勒

派系战：反黑特种部队

◆车队诱饵（Convoy Decoy）

主角回到总部，看到皮尔斯正和奥列格下棋，一脚踹掉他们的棋盘。反黑部队在城中到处都是，让主角如芒刺在背，鱼鲠在喉，是修理他们的时候了。驱车前往码头处的反黑部队基地，抢夺一架垂直起降战斗机。

战斗机的驾驶和直升机略有不同，按F键切换悬停和飞行模式，战斗的时候需切换到悬停模式来操作。鼠标左键是激光，右键是导弹，按住右键蓄力后可同时发射4枚导弹。驾驶战斗机摧毁雷达上标注的几处基地，其中有一处基地在桥下面，需先清掉附近的防空车辆再降低飞机高度才能发射导弹摧毁。如果飞机损伤严重，需要找到反黑部队基地来更换。战斗同时还需观察雷达，如有敌机赶来要及时摧毁。



驾驶战机摧毁围剿的敌机

摧毁掉几座反黑基地后，赶往奥列格的地方支援，将他身周的敌兵和车辆消灭。最后会出现一架运输机，主角连忙飞去拦截，先将周围护航的战斗机摧毁，再朝运输机发射导弹，直至将它击落坠毁……


主角和维奥拉化装成主教和修女混入反黑部队的总部

◆尼迪·布莱德的回归（Nyte Blayde's Return）

主角前往漫画书店见皮尔斯和维奥拉，皮尔斯说乔希正在为反黑部队卖力，现在需要将这个“吉祥物”给弄回来，于是主角装扮成红衣主教，而维奥拉则扮成性感的血腥修女前往反黑特种部队的总部大厦。两人的演员装扮骗过了守卫，顺利乘电梯进到摄影棚，主角出拳将乔希打晕，背上他往外面走去。此时移动速度受到影响，并且大型武器不能使用，只能使用狙击枪、微冲和手枪，在大量的重装士兵面前需步步为营，小心谨慎。

穿过办公区乘电梯下去，再由大厅乘电梯到地下停车场，逼迫醒来的乔希钻进车子，让维奥拉看守他，主角驾车摆脱反黑部队的追袭，返回圣徒总部。

塞勒斯将军在总部看到狼藉一片，保护的对象乔希被人劫走了，向女议员莫妮卡保证会将乔希找回来。

乔希·比尔克（Josh Birk）

乔希是名演员，因在电视节目中扮演吸血鬼猎人尼迪·布莱德而小有名气，最近他打算出演一部圣徒电影，才加入到三街圣徒中来，准备体验真正的圣徒生活，为日后的演出积累素材。在游戏开始的银行洗劫中，他脚底抹油溜之大吉，而在任务“尼迪·布莱德的回归”中再次出现，如今他成了议员莫妮卡眼前的红人，反黑特种部队征兵的形象大使，在电视上侃侃而谈进行正面宣传。尽管将军塞勒斯认为重拳和敬畏才能赢得战争，但在议员的要求下却不得不保护着乔希的安全。


乔希的一大爱好就是喜欢为粉丝签名

乔希的形象硬朗帅气，但他的智商似乎比绍迪还要低，在抢银行的时候居然将报警按钮当成了金库的开关，说他白痴一点也不过分。不过他相当的自恋，碰到女生就乱放电：“呵呵，我是乔希·比尔克，好啦，不要那么激动，我是很随和的人，要不要我在你的胸上签名？”在他回归圣徒后，他媚眼如丝地向绍迪表白：“自从第一次看到你，就意识到你是我无法禁止的爱啊……”绍迪听了很不屑地说：“老大，我能不能把这小子杀了！”

和其他小弟不同，乔希可以两种外形出现在主角的队伍中，一种是乔希，一种是尼迪·布莱德的样子，两人可同时存在于队伍里。

◆反黑部队的狂欢（STAG Party）

抢回反黑部队的“吉祥物”乔希，惹怒了反黑部队的高层人士，主角打算再给他们烧把火。驱车前往反黑部队的总部大楼外，将手雷切换到燃烧瓶（G），朝两面旗帜各扔一只烧掉。

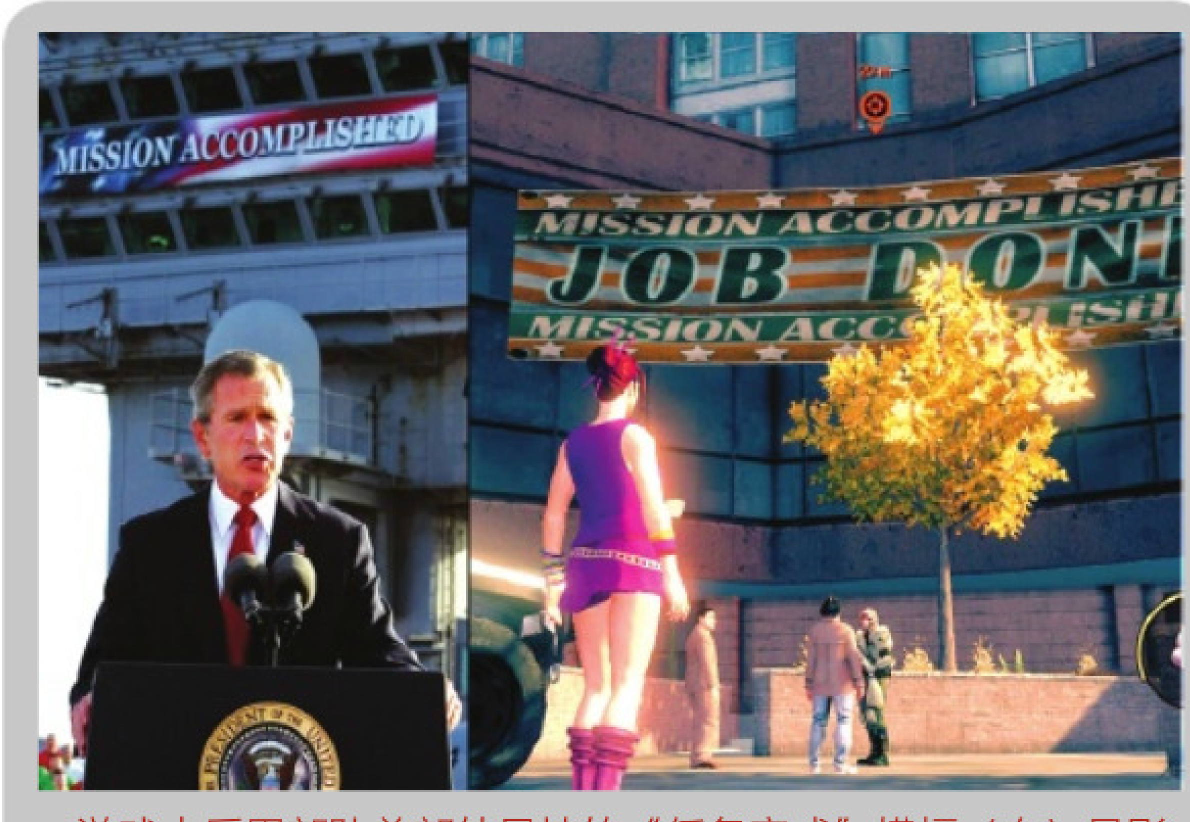


面对选择，主角将何去何从

返回总部，发现反黑部队蜂拥而至，大楼外聚集着成片的装甲车。先防守北面，平台上的火箭弹可以无限拾取。皮尔斯已经在街道上埋设了炸弹，用火箭筒将它们引爆就行了。火海一片，硝烟弥漫，成片的装甲车化为废铁。守在窗口，摧毁街道上零星出现的车辆，再跑到南边帮助维奥拉解围，解后引爆街道上的炸弹清场，随后两边的楼顶出现狙击手，换狙击枪将他们清掉。

返回北面，用火箭筒轰掉两辆坦克，这时皮尔斯的车辆在街道上出现，为他提供火力掩护，将装甲车轰掉。乘电梯下楼到街道接应皮尔斯，返回总部取得空中打击定位器，按住鼠标左键等蓄力槽满，就可以利用无人机的导弹进行范围轰炸了，爽快至极。摧毁空中出现的几架垂直起降战斗机后，清剿冲进来的反黑部队士兵，再乘电梯到楼顶和塞勒斯将军会面，这时有两种选择：将乔希交给塞勒斯可继续占有总部；将乔希交给绍迪召其为小弟，他会以尼迪·布莱德的装扮出现。

若将乔希留下，反黑部队的战斗机会朝总部发动空袭，主角冲到天台边缘纵身跃下……



游戏中反黑部队总部外悬挂的“任务完成”横幅（右）是影射当年布什身后悬挂的横幅（左）

任务完成（Mission Accomplished）的横幅

在本任务中要烧掉的两个横幅上写有“Mission Accomplished”的字样，它是暗讽布什当年悬挂的那个著名横幅——2003年5月1日，乔治·布什总统站在航空母舰的甲板上宣布伊拉克的主要军事行动结束。布什身后装饰着美国国旗图案的横幅上写着“任务完成”几个大字。在伊拉克战争中，美国有超过4000军人死亡，超过30 000人受伤。这次演讲产生的印象和之后的大量伤亡激发了美国民众对其领导人无知无情的厌恶愤慨，因为民众认为领导人不理解民众情感，其政策也不是以国家利益为本的现实主义。在伊拉克战争的几年后，布什一直发布着鼓舞人心的消息。2009年的1月12日，布什举行总统任期内的最后一次白宫新闻发布会。当被问及他在8年白宫生涯中是否犯错时，布什说，将“任务完成”的横幅挂在航空母舰上的做法明显不对，发出了错误的信息。

◆我是塞勒斯·坦布尔（My Name Is Cyrus Temple）

给绍迪打电话，她说打算和皮尔斯结婚然后生一堆的娃儿，主角当然知道她在说笑，随后电话里传出绍迪的尖叫，而后电话被人按断。主角感觉不妙连忙给皮尔斯去电话，驱车前往美容院商讨对

策，三人决定潜进反黑部队的航空母舰救出绍迪。

主角乔装改扮成塞勒斯的样貌，带着皮尔斯和维奥拉乘装甲车赶往反黑部队的基地。在基地里小心行车，不要撞到人或车辆，否则会暴露身份。偷取一辆垂直升降战斗机飞往航空母舰，降落到甲板上将拷住的皮尔斯和维奥拉交给士兵押进监牢，然后紧跟着副官起亚走，如果距离远了她会起疑。

进到控制室，在屏幕上的三种武器原型中选择两种，在本任务后它们会加入据点的车库或军械库中。这时真正的塞勒斯往航母发来消息，主角的身份暴露，连忙冲到起亚身前抢走通行卡，转身逃走。

航母内警铃大作，沿着坐标提示清掉出现的士兵，来到货舱先躲到一侧平台，用手雷或火箭筒轰毁下面的坦克，再从旁边的走廊穿出去。启动安全门进到监牢，分别在3处启动开关释放绍迪、皮尔斯和维奥拉，带着他们离开这里。前往反应堆控制间，有了帮手清敌很是轻松，找到楼梯一路下行。进到控制间，这里空间宽阔，远处平台的枪手用狙击枪来清。摧毁控制台后发生爆炸，航母将在3分钟后沉没。迅速沿着路标奔跑，赶到机库朝直升机奔去，前3架会爆掉，乘最后一架逃走。

来到岸边，望着航母倾覆沉没，主角优雅地拿出手机拍照，说这一幕将永载史册。此时可以找坎齐继续完成反黑部队的任务，也可找维奥拉开启热血斗士路线的任务。



主角、皮尔斯和维奥拉混到了反黑部队的舰空母舰上



摧毁反应堆的控制台，航空母舰即将沉没

第三幕

飞往钢埠（Air Steelport）

炸沉反黑部队的航母后，塞勒斯将军将全城戒严。主角给坎齐打电话，决定切断反黑部队的补给，目标是往钢埠飞来的运输机。前往机场和维奥拉会合，两人驾机来到钢埠的上空。等运输机出现主角纵身跳到上面，进到货舱解决掉一名士兵，发现前面的门是紧锁的，于是跑到后面的几只货箱里翻找能开门的东西，结果在后面坦克中间的箱里找到一把音爆枪，用它近距离轰开铁门。清掉出现的士兵，走到对面仍用音爆枪轰铁门，不料这东西的威力太强悍，将驾驶舱给轰坏了，于是返身逃跑。在时限内跑到货舱跳进坦克里。这辆坦克伴随着众多的士兵、战机和坦克从高空下坠，途中要利用坦克上的武器轰击周围的敌人。士兵用机枪，坦克和战机用炮来轰。如果坦克被击毁，在爆炸之前跳出来，坠落中再劫持另一辆坦克。坠落到城市的街道后，发现这里已被病毒感染，纷纷落下的士兵尸体变成了一具具的僵尸……



用音爆枪将三只装有病毒的容器打到水里边去

僵尸攻击（Zombie Attack）

从维奥拉的电话中得知市长约见，赶到市政厅看到市长雷诺兹正和黑妹忙得不亦乐乎。由于主角炸毁了反黑部队的运输机而造成病毒泄露，雷诺兹要圣徒去解决街道上僵尸的麻烦，而他会帮忙应付那些反黑部队，双方一拍即合。

此任务的目标是将3只装有病毒的容器用音爆枪推到海水里。进到僵尸泛滥的区域，尽量离僵尸远一些，一旦被他们追逐就边跑边用霰弹枪轰，清完一批僵尸后会有短暂的时间处理那个散发着绿色毒气的容器，将它推到附近的水里即可。解决一个容器后，听到维奥拉求救，于是奔跑过去救应，她会跟随一起行动。

第二个容器附近有名肌肉男，小心应付。解决掉第二个容器后，维奥拉发现主角的防毒面具的管子损坏，于是跑到附近的汽修店修理，此时要保护维奥拉直至倒计时结束，期间主角的视野会晃动飘忽，说明已经轻微中毒了。

修好了防毒面具，两人前去处理第三个容器，然后前去驾驶一辆化工罐车，上面装载着最后的僵尸病毒。这里有两种选择：如果将僵尸病毒销毁，市长雷诺兹会成为圣徒家族的一员，可召唤市长雷诺兹和特警队小弟。如果选择将病毒交给奥列格，则可召唤僵尸小弟。

塞勒斯·坦普尔(Cyrus Temple)

塞勒斯是反黑特种部队的首领，是主角帮派面对的两大敌人之一。他崇尚铁血和武力，不苟言笑，作风严谨，是副官起亚最为佩服和敬畏的人。作为一名将军，他能够调动的资源很多，什么垂直起降战斗机、航空母舰，甚至空中要塞都可以派来遣去，给主角带来不小的压力。不过他只是一名传统的军人，擅长的是破坏和摧毁，在政治和权谋方面却很差劲。

塞勒斯这个角色取材于电影《阿凡达》里的迈尔斯上校，无论是长像气质，还是姿势动作都是如此的相像。他的甲胄取材自《光晕》的主角士官长(Master Chief)，深绿的主色调中点缀着一点的亮橙色。



塞勒斯将军(左)源自电影《阿凡达》中的迈尔斯上校(右)

派系战：热血斗士

◆机会渺茫(A Remote Chance)

主角决定着手对付热血斗士的杀手贝恩，得知这厮最近搞了一场挑战赛，维奥拉建议在挑战赛上将他的面具扒下来让他出糗，对一向重视名誉的杀手贝恩来说，这比杀掉他还要残忍。

要参加杀手贝恩的挑战赛，得解决掉他的几名对手，看起来像是一场意外事件，为此维奥拉制造了一个远程控制器，用它可以控制远处的载具。

第一名挑战者是罗伯特斯，控制他的吉普车在街道上冲撞15名行人，然后撞击加油站引起爆炸。第二名挑战者是约翰逊，控制他的游艇冲撞岸边的沙滩派对。第三名挑战者是泰迪，控制他驾驶的直升机撞向另一架直升机。第四名挑战者躲在反黑部队的基地里，控制一辆坦克轰炸他乘坐的坦克，不过己方的坦克在围击中很容易损坏，可以再换一辆遥控，直至将目标摧毁。



乘坐直升机前去解决掉贝恩的几名对手

◆血洗三康赌场(3 Count Beat Down)

安吉尔觉得主角挑战杀手贝恩的话胜算渺茫，还是自己亲自出马的好，不过他的面具被杀手贝恩藏在了三康赌场里边，主角得帮他取回来。前往赌场前带满火箭弹，进到赌场先破坏一层大厅里的角子机，将破坏值蓄满槽，之后再抓住经理盘问，得知面具放在金库里。



面临选择：要不要摘下他的面具

从柜台后面的通道进到金库，安吉尔从一堆箱子中找到自己珍爱的面具，不由信心倍增，宣称“死神”重生。安吉尔觉得还不够，需要再给杀手贝恩点震慑，要主角将赌场里所有杀手贝恩的雕像摧毁。雕像总共有6座，上下两层各3座，全部摧毁后还需要清场，其中有两名带火焰喷射器的肌肉男，用火箭筒轰杀。

◆杀手31(Murderbrawl XXXI)

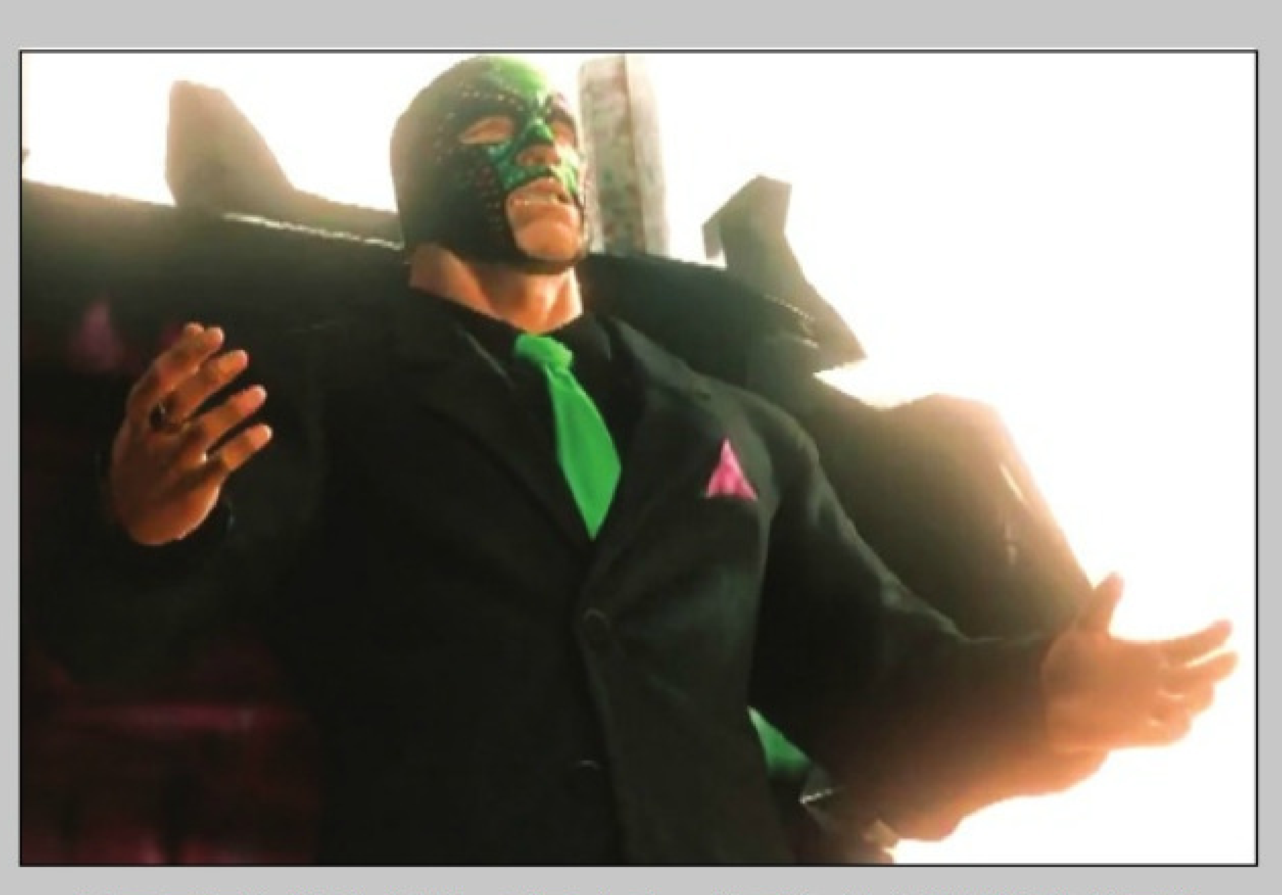
安吉尔重拾信心，和主角一起来到竞技场迎战杀手贝恩，一场隆重的角斗就此展开。在开始安吉尔登场，主角在擂台下四处游走，解决掉试图干扰比赛的热血斗士。可以用拳头，也可以拾取地上的球棒、充气海豚等杂物来打。安吉尔在第一回合就被杀手贝恩扔出了场外，还被涌来的热血斗士围殴，主角连忙从旁边拾取一把链锯，挥舞中那些家伙如枯木荒草一般倒下。

主角跳上擂台继续比赛，那杀手贝恩体格硕健，肌肉虬结，寻常的拳脚很难伤到他，还好有观众扔上台的道具可以拾取，用道具朝他狂殴，然后会有QTE指令出现，骑到他的身上控制他往擂台的一角走，然后出现另一次QTE指令，将他

扔出场外。如此反复3次，将杀手贝恩彻底打败。此时有两种选择：扒下他的面具（方向键←），杀手贝恩羞愤逃走；不拿掉他的面具会得到武器绝世神拳的拳套（方向键→）。

杀手贝恩（Killbane）

他曾经是钢埠的一名摔跤手，后来被放逐到墨西哥，在那里重拾荣耀。当他再返钢埠的时候，没人再记得他的本名埃迪，绰号“杀手贝恩”成为了他的名字。这个绰号应该取自《蝙蝠侠》里的贝恩（Bane），也是一个戴着面具的大块头。显然，他很喜欢这个名字，当别人叫他埃迪的时候会变得很生气，比如在任务“杀手贝恩的现场直播”里，主持人简两次叫他埃迪，他连忙纠正：“请叫我杀手贝恩。”


杀手贝恩在掌控辛迪加财团之后，似乎在刻意模仿洛伦的风范

他是热血斗士的创始人，是辛迪加财团的一员，在洛伦死后凌驾于德温特姐妹和马特之上，成为三大帮派之首。他和安吉尔曾经是一对要好的伙伴，两人在钢埠的摔跤界都相当有名气，只是在热血斗士壮大之后，杀手贝恩对安吉尔产生了猜忌，揭下了他的面具，致使安吉尔离开帮派投奔圣徒。

杀手贝恩有些像前作里兄弟会的老大马洛，肌肉虬结、块头硕大，性情反复无常，阴晴不定，前一秒还是朋友，说不定一转身便是敌人。他给大众的印象就是凶狠和残忍，在竞技场上主持人是这样介绍他的：“这疯子是彻彻底底的奇葩，当他从他母亲肚子里蹦出来的时候，就用自己的脐带把医生给活生生勒死了。真的，一点都没有骗你们。”

他无论走到哪里总是戴着他心爱的面具，他恪守摔跤手的精神信条，任何场合都不愿以真面目示人。在游戏的后期当主角揭下他的面具，观众们发现他不过是一个有些秃顶的普通白人。他羞愤难当，哭得梨花带雨，早已没有了当初的骄横和霸气。

杀手贝恩很喜欢古代文学和神话，对话中经常带有古典的文学气息，只是他经常会用错名词。

◆三条路（Three Way）

在接此任务前，建议到枪店补满弹药，火箭弹、手雷等强力武器都带满。回到总部，看到皮尔斯又在和奥列格下棋，皮尔斯说有位大导演要拍部《太空黑帮》的电影，请主角去试镜。说话间，热血斗士来袭！

来到街道，发现整座城市骚乱起来，杀手贝恩正率领部下向整座钢埠市报复，于是主角带着皮尔斯和奥列格前往3处战斗地点剿灭热血斗士，每处将左上角的血槽清空即可乘车前往下一地点。奥列格只能搭乘有后厢的车辆，如果没有后厢，他也会跟在车后面跑，不会慢多少。最后一处的难度最大，有很多装备激光武器的装甲车和战斗机，有的斗士还有连珠榴弹枪，需优先清除，抢夺他们的榴弹枪，而大型车辆和战斗机用手雷或火箭筒摧毁。清完3处战斗地点后得到安吉尔的消息，杀手贝恩在机场准备逃离钢埠，随后议员莫妮卡打来电话，她将绍迪抓到了马格莱克岛，并准备将小岛炸掉并嫁祸给圣徒。此时有两种选择：



驾快艇前往小岛

选择1：拯救绍迪

驱车赶往码头，驾驶快艇登陆到小岛，在岛上巨大的雕像基座上有8枚炸弹。先来到雕像基座的底部，清除附近的反黑士兵，再用身上的音爆枪将四边的4枚炸弹推到海里。沿脚手架的梯子爬到基座的中部，将4个角的炸弹推下去。敌人和战斗机会刷新，因此动作要快。之后爬到基座顶部，看到反黑部队的起亚正劫持着绍迪，这时朝她扔闪光弹或臭气弹，她会暂时放开绍迪，迅速朝她射击，如此反复几次将其击毙。解救出绍迪的同时，也拯救了整座小岛的雕像遗迹，媒体记者蜂拥而至。议员莫妮卡权衡之下改变初衷，将圣徒塑造成拯救城市的英雄，塞勒斯将军无可奈何地悻悻离去。

此路线接续任务“星际黑帮”。

选择2：前往机场拦截杀手贝恩

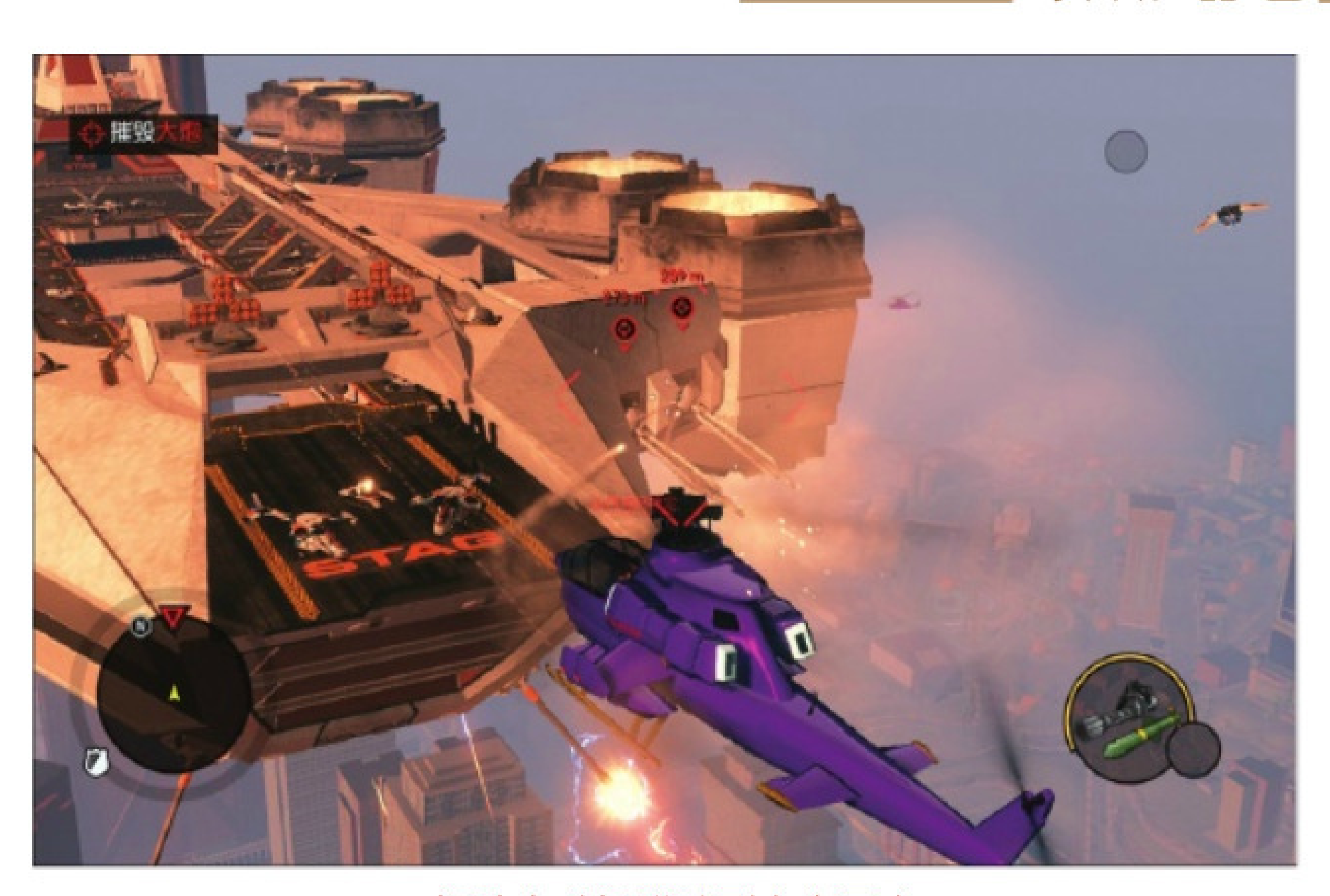
在赶往机场的途中，得知安吉尔被反黑部队的人围困，连忙赶过去解救。杀掉一定数量的士兵，两人驾车继续赶往机场，这时主角要使用身上的火箭筒轰毁身后追赶的敌人车辆，这里的弹药无限，轻松通过。来到机场后，载着杀手贝恩的飞机开始滑行，用火箭弹

轰它，要轰中4次才能将它炸毁，不过杀手贝恩还是死里逃生，他说了一通乱七八糟的台词，主角被他的絮叨烦得不行，上前一顿狂殴将他就地正法。这里不需要战斗，只按几个QTE指令即可。解决掉了杀手贝恩，听到远处的小岛上传来轰隆的爆炸声，知道失去了最好的伙伴——绍迪。皮尔斯打来电话，问主角：这一切值得么？主角望着远处腾空的浓烟，沉默良久，无言以对……

此路线接续任务“反黑部队的归宿”。

◆结局A：星际黑帮（Gangstas in Space）

大导演的电影正式开拍，主角和伙伴们身穿太空服在火星上追击杀手贝恩，追随左右的有强尼、绍迪和皮尔斯。在开始要陆续解除3道电磁屏障，破解旁边的电脑终端即可。每解除一道屏障便有一名队员倒地死亡，主角发出一声悲鸣。



驾驶直升机登陆到空中要塞

穿过了3道屏障只剩下主角一人，往前是一道大门，跑到两侧安放炸药将大门破开。来到岩洞找到杀手贝恩，这家伙说出很戏剧化的台词：他其实是主角的父亲！现在得为死去的伙伴们复仇了，不能和杀手贝恩硬拼，而是在场中四处奔跑，他一边追逐一边拾取陨石投掷，在他掷出之前开枪将陨石射爆，或在他经过陨石的时候开枪引爆，对他造成一定的伤害，打掉他一定的血量后他会跪地僵直，利用这难得的机会冲到他身前，用QTE指令将他打倒，如此反复3次便彻底解决掉了杀手贝恩……

注：这段火星战斗的剧情取材自PS3游戏《神秘海域2》（Uncharted 2）里的最终Boss战。在结尾主角说起的那句台词“我们来到火星谋生……”是取材自Volition Inc开发的另一部动作射击游戏《红色派系——游击队》。在结束拍摄后，我们可以看到剪贴板上写有“Happy Ending”的字样。

◆结局B：反黑部队的归宿（STAG Film）

主角和伙伴们在大排档饮酒，并悼念死去的绍迪，这时空中飞来一座钢铁要塞，是反黑部队的超级战舰代达罗斯号，开始朝城区狂轰滥炸。主角连忙夺辆车返回总部，在楼顶驾驶直升机朝要塞飞去。逼近要塞先轰掉前面的4座防御炮，顺道将前面的几辆坦克也轰毁，然后登陆要塞。

这里要分别到4处堆放导弹的地方放炸药，在下层放两枚，再乘飞机到上层的后甲板放两枚，这时身后的飞机会被摧毁，塞勒斯将军驾驶一架战斗机朝甲板攻袭，主角连忙在附近箱子上拾取加特林机枪，一边清理着陆的士兵，一边留意战斗机的方位，等它掠近的时候用机枪扫射，直至将它摧毁。要塞即将发生爆炸，迅速冲到附近的一架战斗机上逃离。

主角率领手下闯进电视台的摄影棚，向议员莫妮卡发布宣告，钢埠城宣布独立。离开摄影棚，主角心想钢埠还缺一位市长，便问皮尔斯是否有意担任公职……

“壁障”之下的真实世界

——写在“碧之轨迹”到来之前

■浙江 楼空空



“零之轨迹”讲述的是4位年轻人为了跨越壁障而不懈努力不断成长，从零开始，迈向未来的故事。限于高三繁忙的学业，笔者刚刚令其落下帷幕，心下自是感慨颇多。笔者一直十分喜欢Falcom的游戏，诸如《英雄传说》系列、《伊苏》系列、《双星物语》系列等等，各具风格特色，像诱人的美食般总能吸引你去吃了它。而其中一个重要原因就是F社对细节的重视。

细节决定成败

NPC被称为龙套可谓天经地义，可是F社不这么认为，“零之轨迹”自不例外。

整个克罗斯贝尔市的NPC都有着自己的生活自己的职业自己的家庭，有自己的亲情友情乃至爱情，你甚至可以特地追踪一个NPC去详细地了解他/她，与某些NPC对话甚至会影响到后面的对话，比如第一章去阿尔摩利卡村之前与东街的帕拉夫人对过话能获得柠檬汁，之后郊外的对话会发生对话，特别章中更可以得到大成功料理“终极混合果汁”，可见F社对勤于与NPC交际的玩家也是相当照顾的。

NPC的剧情同样不会让人感到无聊，比如圣乌尔斯拉医科大学的希伦护士就有着非常有意思的剧情，常常闯祸，令人忍俊不禁；矿山镇玛因兹的矿工冈兹老把挣来的钱去玩老虎机却似乎从没赢过，至少我每次去时他总是说要把钱赢回来；市里少年隆、亨利、小桃随着剧情的发展也成为了好友……

每过一个剧情后NPC都会刷新对话，市里不必说，连市外的村落医院也一样，笔者都去逛过，可是不一定每位玩家都会如笔者一般，大有耐心地全世界闲逛，但

F社还是如此做了。现在有多少国产单机制作者会花大把心思在这些“无趣”的东西上呢？

确实，某些时候为了剧情进度玩家很可能会忽略那些NPC。然而，没有全世界跑与NPC对话的耐心与时间，大部分玩家顺路与NPC对话的时间还是有的吧，这个时候，如果NPC对话还是如初次一成不变，玩家是何感受？死气沉沉，这只是一个游戏罢了，玩家如是想。

F社如此关注于NPC，一个很明显的原因就是为了让玩家有亲切感代入感，让玩家觉得自己就是游戏乃至克罗斯贝尔市的一员，去体会游戏中的点点滴滴。NPC们不是死的，不会一直重复着亘古不变的话语，虽然更新大量NPC对话是个浩大的工程，但慢工出细活，一座高楼大厦也是从打地基开始，只要你有诚意那就有收获，这无疑能大大拉近与玩家间的距离并且保持作品的活力（写到此，不由想起前些日子玩的某国产游戏某山上的弟子对话千年不变）。

光是NPC，F社就下了一番苦心，这是值得玩家们称道的，也是国产RPG应当虚心学习的。



病人被希伦护士吓到了

“零之轨迹”在房屋内的设计也同样毫不含糊。住宅区的多是成功人士、社会精英市长议员等人居住，这些人拥有的是一幢楼，屋里的摆设自然流露一股奢华的气息；西街的雷森别墅则是社会名流一类人，一层一住户，房间宽敞考究；西街的贝尔海姆，东街的杨槐庄园是普通市民居住，一层三四户，摆设自然更讲究实际，生活气息扑面而来；旧城区的莲花公寓，酒鬼胡言乱语，高考弟努力学习，落魄的商人无奈生活，格调破旧且带有浓厚的颓废气息，象征着这个地区的鱼龙混杂，三教九流无奇不有……

某些屋里的摆设更会与住户有关，好比塞西尔的老爹是图书管理员，家里就有的大书柜。当然，主角们的房间是最具个性的，玩家们更可以收集装饰品装饰房间，每个人虽然只有区区两个，但F社能想到做到这一细微之处也反映了他们的用心。通过小小的一个房间反映一个人的个性，以小见大，这便是细节的作用，况且这简直可说是细节中的细节，毕竟关注这些东西的人少之又少，其概率说成是在撒哈拉大沙漠里见到一个人也不为过。

国产游戏的支线水准就表现得不尽人意，大部分做与不做没多大差别，而且内容无非是送信送药送东西找东西等一类没什么内涵的剧情，有些时候支线任务反而难度更大，奖励却常常只是不起眼的小道具。而在“零之轨迹”的支线任务中，任务奖励都是鼓舞玩家像牛一样勤勤恳恳做支线的动力，而且不做支线你会少了很多乐趣错过很多秘密，更可以说玩“零轨”不做支线等于只玩了一半。游戏中的支线内容丰富，且经常埋好伏笔，比如第二章隐藏支援“遗失的结婚戒指”，副局长在之前的对话便焦头烂额表现出丢了什么东西的样子，这便为之后的剧情做好了铺垫。同时，支线剧情亦可圈可点，毫不乏味，并且对整款游戏的世界观及剧情起到补充作用。

当然，上述细节不过是冰山一角，一个个说来未免无趣，但是大家都是明白的。比如“零轨”中进屋时门是会开闭的，就不会给人以穿墙的错觉从而增添真实感，再如对应各个角色的导力器外壳、挂饰，二周目内容的增加丰富，以及等级远高于怪物时可直接攻击杀死节省时间，随着等级提高怪物经验也逐


塞西尔家中书柜的摆放



完成委托后的反应

渐降低从而平衡队员实力……诸如此类，无不贯彻F社的宗旨——做应该做的事。

“零轨”世界与现实世界

“零之轨迹”虽然仅仅是一款游戏，但它的许多方面却与现实世界有着丝线缠绕般的说不清道不明的关联。

相信大家依旧清晰记得风之剑圣第一次出场时的景象，潇洒从容的一剑将魔兽斩首。而于我而言，亚里欧斯说的话却更为深刻的烙印在我的脑海中。亚里欧斯对当时罗伊德行为的评价——“有自我牺牲的精神固然勇气可嘉，但做出这种决定未免也太轻率了吧？”

之后，太阳堡垒游客遇险，风之剑圣同样在危难之时登场轻松解决4只让特别任务支援科吃不消的魔兽（这让兰迪一直觉得这位大叔是计算时机特意到关键时刻登场，对此，笔者表示真是想到一块去了），而后，亚里欧斯重新对罗伊德的评价——无论在多么不利的情况下，都要拼尽全力，寻找最佳对策……想做到这一点，便需要毫不动摇的坚定信念。这种坚强，要比轻易选择牺牲性命的觉悟可贵百倍。

此段剧情令我深有感触，这不正是告诉我们要珍惜生命尊重生命，不可轻言牺牲么？当国外游戏疏导着玩家要尊重生命的价值观时，反观国内游戏，不死上一两个重要角色都不好意思拿出来给玩家们玩了。用生命的逝去来赚取玩家的眼泪的确是一种可行的方法，然而死得泛滥了就真的没什么感觉了，玩家们拿到国产游戏的开始已经给自己打好了预防针——肯定会有一两位举足轻重的角色不幸遇难。

笔者近来玩过的3款国产单机为“仙五”“云之遥”“古剑”，除却“古剑”那破天荒让第一男主角百里屠苏在游戏结局魂散、女主角浪迹天涯这种浪漫的做法外，“仙五”很没什么创意地让唐雨柔香消玉殒，“云之遥”则是让暮云挚友张诰莫名其妙死于乱箭之下。

让一个角色死去从不是让一个玩家潸然泪下的正确方式。我相信“零之轨迹”中玲的剧情一定让不少玩家泪眼婆娑，然而纵观前后，没有什么壮烈牺牲，没有什么为民捐躯，没有什么苍生大义，有的只是娓娓道来的一段真相，以及最后的拥抱。如何去感动一个玩家，我认为方式很多，死人确实是个好法子，但不会是唯一的法子。

当然，中国受儒家文化影响，舍生取义杀身成仁的价值观已经深入人心，故而国产游戏中的武侠文化不断死人也算得上是理所当然无可厚非。但日本深受西方文化影响，不管F社是有意还是无意，“零轨”这款游戏在潜移默化中已经灌输了西方普遍认为的能力越大责任越大的思想，当你没有能力完成这事或那事时，放弃它，这不是你的责任。举一个现实例子，未成年人遇到歹徒违法犯罪时，选择的就不该是见义勇为，除非你确实拥有这样的能力，否则，寻求帮助寻求拥有解决这些事情能力的人才是正解。



绝不轻言放弃

我无意讨论本国价值观与西方价值观谁对谁错，这本身就是需要辩证思考的问题。但是从讨论本身这点上来看，“零之轨迹”就是通过这么一段剧情，将“零轨”世界与现实世界隐隐连接到一起，这是极为成功的，能够让玩家去思考游戏背后更深层次的意义，也让玩家不是单纯的玩游戏，更是从中获取到自己需要的东西。

“零之轨迹”的舞台中心，自治州的克罗斯贝尔市，给笔者的感觉仿佛就是一座真实存在于世界上的都市。它有普通市民的平静生活日常起居，有寻常商人的摆摊生意熙攘买卖，有顽皮小孩的嬉笑打闹上课学习（游戏中的教育机构为主日学校）。在这些安定祥和的表面之下，也有黑帮混混的胡作非为，贪官污吏的腐败无能，而军火贸易、走私违法更是见怪不怪，表现出了这座经济发达、繁华喧闹都市扭曲的现状。

正如艾莉所言：“城市的灯光越明亮，星光就会变得越暗淡。”以笔者愚见，灯光可能便是喻指繁荣的经济，而星光也许就是喻指正义。在经济快速发展的背后，正义也渐渐淡离了人们的视线。

“零轨”中的神狼，被阿尔摩利卡村村长说成是警示人们的象征。他如是说：“克罗斯贝尔现在发展的太急进了，偶尔乘巴士进城，都会对其变化愕然，仿佛人人忙着追逐现在，却失去了回顾过去的闲暇，而神狼大概是窥见这种危机，为什么事而敲响警钟的吧！”的确，不只是游戏中的魔都，我们现实世界中的各位也是全然相同。在所有人不要命的像饥饿的野狼遇见猎物一样狂奔时，你没法不跟上他们，哪怕仅仅是放缓脚步也会令内心产生恐惧的感觉，因为你正被身边的人超越。无论是自小开始的应试教育，还是长大后进入社会的工作竞争，成绩排名，业务多少都决定着我们的未来走向。

诚然，身处这样一个时代，我们没法不顺着潮流，只能被迫无奈地被洪流湮没，裹挟着前进。当所有人朝着一个方向行走时，你哪怕没有改变方向而仅仅是停

下脚步，也会被视为异类，无数异样的目光会投向你，你将被说成不正常。但是就算如此，我们依旧要明白，自己就是自己，我不是别人，那句“走自己的路让别人说去吧”谁都知道，然而好说难做。我们不可能去阻止也不应该去阻止时代的发展，我们需要做的是将其发展的轨道朝着正确的方向引导。

但是身为一个平凡的人，我们是不是一定要加足马力卯足力气向前冲呢？笔者看过这样一段话——一个人专注地去做一件事情的时候，过程在旁人看来肯定是贫乏而枯燥的，甚至会觉得你做的事真无聊，真没有意义，不论这件事在后来会绽



艾莉对于现状的无奈



我们还年轻

放出怎么样的光芒，在那之前你的隐忍与痛苦，像路边的石子一样平凡而琐碎，根本不值一看。笔者认为，只要在自己的路上走着，多少道难关，我们都会坚持。所以，有时候，放慢脚步，放平心态，沿途风景不胜美丽。

这不是一个真实的世界，却胜似一个真实的世界，“零轨”无形中教会了我们许多，无论你从中获得了什么，我们都要有勇气跨越“壁障”，直面困难，面向未来，不管这“壁障”是文凭是工作是责任还是家庭。

“零轨”的结束，“碧轨”的开始，“坑之轨迹”从未结束

F社风风雨雨30年过去了，这是将“认真精细的做游戏”贯彻至今的结果。近藤社长说：Falcom创立以来30年间，从没有出现过赤字，也没有过外债。由此也可以理解，Falcom认识到为了能使员工尽其所想发挥才能，稳定的环境是必要的。安心集中于工作发挥能力，这就是所谓的“认真精细的做游戏”，将实现自我、成就感、充实感联系起来。重视作为企业最重要的财富——人，并以此作为奠定坚固的根基和维持经营的原则，我认为这种稳固正是使Falcom在30年间能够持坚持不懈的制作游戏的理由之一。

近藤社长在“精细的制作具体是什么样的”问题上回答：走路的速度、街道的宽度在什么程度时感觉会比较舒服等，用秒表测算由街道一边到另一边的移动时间。让玩家很自然的保持良好的感觉进行游戏的操作感，对于游戏来说都非常重要，因此这些地方都要特别的注意。为了操作方便，拘泥于目所不能及的细节也是Falcom职员的一个特质吧。

F社以它固有的特色，回报玩家们的支持，以坚定的脚步迈向遥远的未来。做应该做的事，把游戏做好做的好玩做的贴心做得仔细，这就是应该做的事。

一款游戏只要做得足够好，足够吸引人，足够有魅力，积累了大量Fans后，纵然有盗版，我相信玩家们也会去支持正版。反之，只想怎么从玩家口袋里把钱骗出来，而不注重游戏本身的质量，结果是不言而喻的。当然，众口难调，想让所有玩家满意犹如登蜀道，难于上青天。“壁障”于游戏制作者而言也许是玩家的口诛笔伐，也许是资金的困乏，也许是无法超越的经典前作，不过我想，只要核心竞争力够强，无论玩家说什么，时间都会证明一切。

截稿前，欢乐百世已经公布将在大陆代理PC平台的高清移植版“碧之轨迹”。“零轨”“碧轨”PSP平台的大获全胜让F社大喘一口气，资金的充裕也令其可以满足玩家的更多的需求。这不，“零之轨迹”完全版全语音就来了，虽说是PSV平台上的，但总算是满足了玩家们的需求，何况对于一名热爱游戏的玩家而言，PSV是定然不会错过的。

热切期盼“碧轨”早日移植汉化的同时，望各游戏公司能够做应该做到的事，F社、国产单机以及整个游戏业，走得更好，走得更远。P

中国的侠文化与侠题材游戏漫谈

■四川 指间世界

前言

之所以会有此文，缘于QQ上一位友人相询：“侠这个词英语怎么翻译？”在跟他讲解了半天Paladin、Freelance和Ranger的用法以及西方骑士精神和罗宾汉的故事之后，发现自己竟然也给不出一个准确的答案，不禁哑然失笑。想来也是，即便是只有不到百年的西方奇幻文化，要用中文和别人说清楚Sorcer和Warlock有什么区别，两者和Mage、Wizard又有什么不同，免不了也要引经据典，洋洋洒洒说上半天，指不定还要连带着八大魔法派系来个彻底补课，而有着两千年的中国侠文化，又岂是一个英语单词就可以概括的？

游侠与《轩辕剑》：十步杀一人，千里不留行

侠文化的雏形，即游侠文化源于先秦时代，《史记：游侠列传》开篇中写道：“今游侠，其行虽不轨于正义，然其言必信，其行必果”。意思是被称为游侠的人，虽然行为不遵从法规，但他们言而有信，做的事一定能够办到。这就是最早的关于侠的定义。这里面包含着两个重要的信息：一是“行不轨于正义”，小说中的侠客们劫富济贫，快意恩仇，但于律法而言岂不是背道而驰？这就是韩非子在《五蠹》中说到的“侠以武犯禁”，这不仅和法家思想相抵触，和儒家思想的“温润谦逊”同样格格不入，故而在《后汉书》之后，侠文化就成为了一种民间文化，而不被记载于史书中；其二则是“言必信，行必果”，这两句合在一起就是侠文化中的“侠义”二字，轻生重诺，急人所难，而后者则特指侠客有着常人没有的本领，所以才能行必果，用白话来说就是“武艺”了。

用现代人的眼光来看，早期的游侠大多数都是不务正业的小混混，他们中的少数人做出了一些事业，然后被史书记载为游侠。游侠者，除了有游历四方，打抱不平的意思外，更多的还是因为在当地犯法不得已而远避他乡。虽然史记中有分别立传，但早期的游侠和刺客其实是很难区别的，身怀绝技为了报知遇之恩而去行刺的侠客形象早已深入人心，而一些年幼习武，周游列国的诸子百家弟子也常常被冠以



既然是穿越，什么历史人物不能有？



《云之遥》中的徐暮云行使的侠义之道



《剑侠情缘》也是一款纯武侠的游戏



电影『英雄』在国外的海报



『秦殇』侠行千里的公子扶苏

侠名。我们在文学和影视作品中所熟悉的游侠形象包括刺秦王的荆轲，张艺谋的电影《英雄》，还有国产动漫作品《秦时明月》等等，而真正记载于游侠列传中的人物和事迹却鲜为人知。

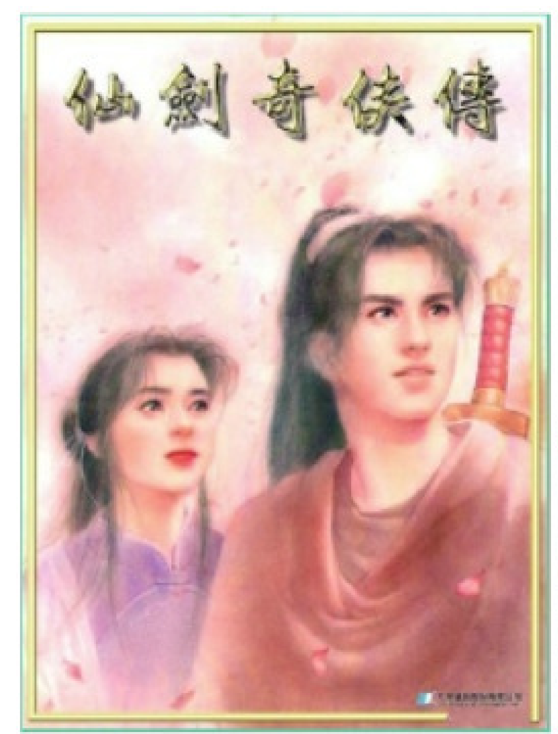
以早期游侠为主角的游戏相对较少，虽然有着很深的个人英雄主义，但大多数游侠缺乏鲜明的个性形象，故事比较单薄，也没有什么合适的反派角色等等，导致游戏剧本创作的难度较大。笔者依稀还记得FC时期有过一部《荆轲刺秦王》的卡带游戏，而之后要说起的就是大名鼎鼎的《轩辕剑》系列了。作为大宇双剑之一，《轩辕剑》在设定上参考了大量《山海经》中的神话元素，但骨子里却依然是游侠风骨。从《枫之舞》中游历战国诸强的辅子彻，到《轩辕剑肆》中好打抱不平的墨家女弟子水镜，再到《苍之涛》中为寻找夏后祭器奔走四方的秦女慕容诗，《云之遥》中周游鼎足三国的徐暮云，这些主角的事迹都可以被称作游侠。

武侠与《金庸群侠传》：把酒结挚友，仗剑江湖行

武侠文化是大家所最为熟悉的一种侠文化种类，同时也是中国侠文化最辉煌的部分。一般来说我们把宋元时期的武侠话本当作武侠文化的起源，在经历了明清白话武侠，民国武侠小说后，一直延续到现代港台和大陆的新武侠时代，而形成了一个完整的武侠体系。武侠与游侠最大的区别就在于前者有了完善的系统，诸如“门派”，以及基于门派的错综复杂的武学分支，从大处而言就是有了一个名为“江湖”的世界，这个世界与中华文化丝丝相扣，譬如少林武当，名山宝剑以及十八般武艺等等。正因为如此，武侠文化有着游侠文化所不具备的扩展空间，门派与门派之间的恩怨纠葛，侠客与侠客之间的爱恨情仇，绝世武功秘籍或是宝剑的争夺，都成为了小说或是影视作品的大好题材。

我们所熟悉的武侠题材文学影视作品实在太多太多，以至于都不知道该从何说起。武侠小说方面自然首推金庸先生的“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”这十四部作品，而在影视作品方面，个人认为李安导演的电影《卧虎藏龙》最能代表中国的武侠文化。在影片中，江湖上的纷争、侠义与恩仇纠缠在一起，深陷其中的人无法抽身而出，而初涉江湖的人同样在懵懂之中愈陷愈深，既有着飞檐走壁，刀来剑往的武打表现，也有着凌波微步，飞身投涧的凄美意境，李慕云教训玉娇龙的话同样很好的诠释了武侠文化的深刻底蕴。

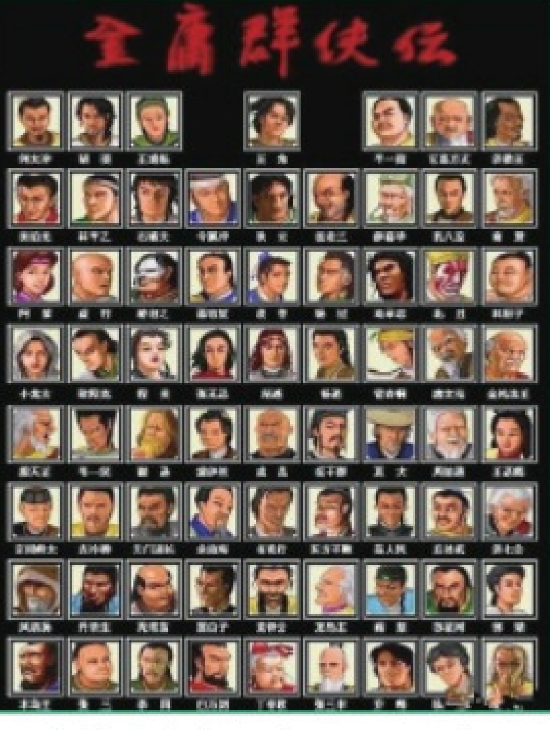
和影视一样，正统的武侠游戏同样多不胜数，这里举的例子则是最具有武侠特色的一款老游戏《金庸群侠传》。在游戏中，玩家扮演的主角游走三山五岳，结交知心挚友，研习绝世武功，惩奸除恶或是杀人放火，为善为恶尽在一念之间，而金庸先生所著武侠小说中许多经典的桥段也会在游戏里一一再现，展示给玩家一个庞大且自由的江湖世界。



让老玩家刻骨铭心的“仙剑1”



当年《剑侠情缘》的游戏封面



这些头像老玩家是否还记得？

志侠与《剑侠情缘》：捐躯赴国难，视死忽如归

志侠是游侠与武侠之中一个特立独行的群体，一般来说以武犯禁的侠客自然和以法治天下的统治阶层没有什么交集，但在一些积贫积弱的朝代中，面对外族的大举入侵，侠客们同样会以民族和国家为先，或加入军队为统治阶级直接效力，或是以民间帮派组织自发抗击外族，这些人就是志侠。《吴越春秋》记载有剑术达人越女效命越王，为越国训练军士对抗强吴；素有建安风骨之称的曹植在《白马篇》中所述的“幽并游侠儿”同样在参军后“长驱蹈匈奴，左顾陵鲜卑”，最后“捐躯赴国难，视死忽如归”；满清末年以镖师之身筹办学堂，反清反帝的真实历史人物大刀王五，同样可以视作志侠；而在《射雕英雄传》中，金庸先生也借主角郭靖之口为志侠下了一个定义：侠之大者，为国为民。志侠并不是一个独立的侠文化体系，所以也没有什么起源考据之类。

说到志侠，最先想到的游戏毋庸置疑肯定是《剑侠情缘》，在那个486机型的时代里，西山居用泼墨国画风格的画面为我们讲述了一个可歌可泣的志侠故事。南宋末年，衡山派的大弟子独孤

剑只身闯荡江湖，战邪教、除奸臣、成为武林盟主并率众抗金，最后为了救岳飞舍身成仁（真结局）。整部游戏穿插着《岳飞传》中的许多情节，虽然虚构了一个历史上并不存在的结局，却把志侠忧国忧民，虽死无悔的气节精神表现得淋漓尽致。

仙侠与《仙剑奇侠传》：御剑乘风来，除魔天地间

如果说志侠是侠文化的一个走向，即入世的话，那仙侠则是侠文化的另一个走向，也就是出世。从侠文化诞生的那一刻起，侠客就被定义成一个拥有惊人技艺的非凡之人，非凡之人自然要有非凡的故事，现实点来说，从武林盟主到拜将封侯，已是侠所能达到的顶点了，要想再往上一步，那就只有由武入道，御剑飞仙了。仙侠文化正是满足了人们这种需求而出现的一个侠文化的分支，我们很难考据仙侠文化的起源，但可以确认其与中国道教有着很深的渊源，在一些传奇和志怪小说中都有仙侠的影子，而《封神演义》同样可以看作仙侠文化的雏形。在仙侠文化中，虽然同样有着相对系统的门派设定，但门派或侠客间的恩怨被仙魔之争所取代，战斗变成了武艺和法术、法宝相结合的模式，这其实和西方的骑士文化向着奇幻文化转变有着异曲同工之妙。

比较正统的仙侠影视作品给笔者印象最深的莫过于TVB的电视剧《日月神剑》了，仙魔百年大战，日月神侠，魔尊血魔……光是各种名词就让人听得热血沸腾了，明星云集的阵容同样让这部电视剧在上世纪90年代大获成功。虽然大多数仙侠作品缺乏武侠作品的严谨和底蕴，却同样有着吸引人的地方，而其中的关键就在于其脱出了武侠的条条框框，同时结合中国同样有着悠久历史的道家神仙学说，让想象力有了更大的发挥空间。

“翩翩潇洒美少年，灵岛求药结仙缘。千里崎岖不辞苦，仗剑江湖为红颜。”《仙剑奇侠传》中的短短四句，把整个故事的脉络和仙侠的特点勾勒无余。灵岛指的是仙灵岛，和武侠门派有很大不同，仙侠作品中的门派很少落户于名山，而大部分设定在一些偏远的仙山或是海岛上，这也是武侠的现实性与仙侠的幻想性特点导致；仙缘则是仙侠游戏中常常出现的名词，不同于武侠中的勤学苦练或是武功秘籍，仙侠更注重习武者自身的潜力，也就是所谓的仙缘了；至于仗剑江湖为红颜，则是武侠和仙侠同样存在的浪漫主义精神。而游戏最后，女娲族后人赵灵儿为了制止水灵兽发动洪水造成生灵涂炭而献身，则代表着仙侠文化所强调的为救苍生黎民的牺牲精神，和武侠自在逍遥的理念有很大区别。

异侠与《黄易群侠传》：科技斗武艺，关公战秦琼

异侠也被称为“伪武侠”，是到了现代才发展起来的一个全新的侠文化分支，比仙侠文化更近一步，异侠不再拘泥于仙魔或其他约定俗成的设定，而将想象力进一步扩展，无论科幻元素或是西方神话都可以拿来使用，甚至干脆自己生造出一个特别的背景设定，例如异侠文化代表元素之一的穿越题材。事实上在西方奇幻文化中，也有融合机械元素的“高幻想”（High Fantasy）存在，但由于异侠文化发展时间比较短，除了创始人香港武侠小说大师黄易之外，大多数异侠题材文学作品依然是缺乏内涵，经不起推敲的低俗作品，也常常被人戏称为“YY文”（YY指意淫，嘲讽部分异侠小说中的主人公无所不能，乃是作者自己的妄想）

要说异侠题材游戏的代表作品的确很难举例，倒不是如武侠游戏那样因为数量多而难以抉择，而是的确缺乏优秀的原创异侠题材游戏，《黄易群侠传》算是一款比较具有代表性的异侠游戏。在设定中既是未来的22世纪，又是能够穿梭各个时代的时光机，这种让人很难摸清头脑的设定，恰好是异侠的大杂烩特色。

总结

如今，只要有人提起“侠”这个字，定有人会想到《仙剑奇侠传》或《剑侠情缘》，也有人会想到金庸古龙的武侠小说，当然更会有人想到国外的《蜘蛛侠》《钢铁侠》以及今年上映的《绿灯侠》这些好莱坞大片，可以说，“侠”文化正逐渐影响着人们……当然，就如“一千个读者就有一千个哈姆雷特”，很多人对侠的理解是不同的，但是，这也并不影响人们对侠的认知。所谓仁者见仁智者见智，那么你心中的侠是什么样的呢？

左上图：TVB《日月神剑》剧照

左下图：设定在春秋时期的《轩辕剑——苍之涛》

中图：国产动画作品《秦时明月》

右上图：那个80后和90后心中永远的大侠

右下图：竹林打斗是《卧虎藏龙》公认的经典桥段











平衡的科学
致螃蟹同志的一封信

■北京 林导先走

尊敬的螃蟹同志：

你好！久闻大名，未能一见实属可惜。不过我周围玩猎人的同学表示他们已经人手一只“鬼蟹”以供版本更新后修理出气之用，或可借此弥补遗憾。当然，你要相信，这些苦命的孩子对你并没有恶意，他们只是想借此方式抒发一下自己的愤懑之情，顺便靠群嘲能力超群的鬼蟹来提高自己在战场和竞技场中孱弱的生存力罢了——毕竟这两年来你的名气已经大大盖过了“魔兽”团队的其他策划，使得那些受你“荼毒”甚深的职业经常性地瞬间满怒，比如某些穿锁甲的，比如某些杀了你爹妈的。

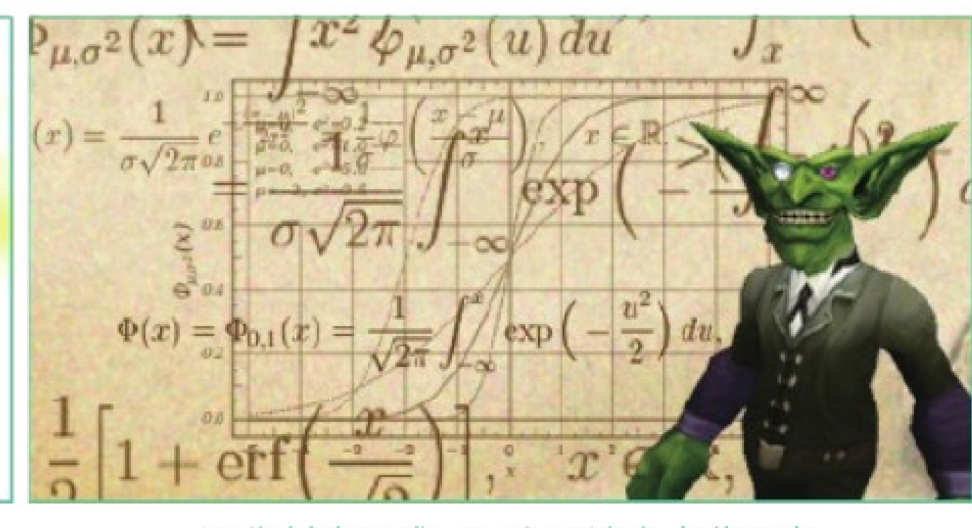
但如今提倡以和为贵，我们当然不能任由这种玩家与制作人之间的嫌隙继续发展而造成二者的断裂。你曾经在与玩家们交流时说过，平衡是一门艺术而非一门科学，鄙人愚钝，目前尚不能达到暴雪游戏团队的标准，只能以“科学”的目光来看待游戏平衡，以下是我根据你和你所代表的团队最近所发表的言论而总结出的几点拙见，谨呈君观，如有疏漏，望不吝赐教。

天赋对等

这是一个众口难调的话题，也是最容易引发日常的战端。纯DPS职业的三系天赋应当具有相近的收益，在任何一个版本出现清一色的某一系天赋都是不合理的。然而事实是，到目前为止我们知道的所有版本基本上都存在这个问题，而且在当前版本尤为严重。单拿最热门的法师来说，4.1由于改进了奥法的输出机制与环境，使得该天赋一度取代了猎人的生存与死骑的邪恶在副本输出中的VIP地位，而且由



60级与85级的伤害对比


平衡其实不难，没必要这么大费周章


非常Cool的龙父之牙，但拯救不了战斗贼


新3H的难度已经达到了WLK3.3的3H标准

于奥术天赋“返璞归真”（姑且先这么说）的手法与强大“亲儿子”优势，使得大量法师与非法师争先恐后地Reroll奥法。而T11副本最终Boss龙后的神级掉落“哀痛裂片”又因为逆天的省蓝属性而成为了所有奥法趋之若骛的BIS级饰品，同时在此物的利用率上与治疗职业的争端亦成为议事厅的日常议题之一。虽然你们在4.2Patch中声称对奥法进行了削弱，但实际上却是明修栈道暗渡陈仓，奥冲的弱化对奥法“过高的输出”几乎没有什么影响。在FL的Boss战中，除了火鸟以外法师玩家们依然一边倒地倾向于强大而简练的奥术天赋。火法？要按时补活动炸弹不说，还得根据当前MP值的多少决定是使用火球还是灼烧，脸黑或一个不留神还会导致目标身上失去5%的法术易爆Debuff，至于燃烧的时机掌握更是让人头疼，哪里比得上奥法“11112”或者是“111111111”的简单循环？然而对于这种情况，你们在4.3中的做法是大幅度Buff了火法的伤害，使得这般复杂的操作显得物超所值，同时也希望在CTM末期，火法的数量能够达到一个与奥法对等的水平。由于截稿时外服4.3刚开以及国服4.3未开，法师众的表现尚不明朗，不过我可以预测，在物等线基本达到397以上之后，清一色的火法将占据WMO的输出排行榜，就和WLK末期一样——那时候的奥法，就像现在的冰法和之前的火法一样，不知在哪打酱油呢。

至于职业与职业之间的天赋对等，你们做得就更不怎么样了。当然，在你们或我们的内部一定有着这样的想法：纯输出职业应当在副本中有更好的DPS表现，如果一个混合职业既能奶又能扛还能次次打第一，那前者还怎么活得下去？我得承认这是一个相对合理的解释，因为目前的大环境正是如此，每一次模拟DPS数据出来之后，玩家们会把法师或盗贼等职业登顶看作是理所当然，而当野性德鲁依或增强萨满这种“非主流”输出天赋名列前茅时，这种“想当然”就变成了一种“匪夷所思”：其一是由于大部分玩家对这些天赋的输出手法并不了解；其二是因为他们过于优异的表现让术法贼猎等纯DPS职业产生了强烈的危机感。在这一点上，你们亡羊补牢的速度倒是相当之快，比如PARAGON公会用11只野德（大概是这个数）放血放死了H奈法之后你们马上对野德的流血伤害大砍一刀；4.2PTR上读条增强流诡异的输出方式也马上在正式版本中遭到了削弱。至于那些常据DPS榜首的“主流”，你们的做法是“加强为主，平衡为辅”，就好像火法的输出输给了奥法一大截的时候，你们的反应不是去Nerf奥法而是大幅度强化火法的伤害。值得一提的是你们还在4.3中加入了相当Cool的盗贼传说级匕首，一对强大无匹的“龙父之牙”，却仅对于敏锐和刺杀天赋的小芊芊——因为战斗天赋对匕首的利用率过低，使得这个主流的PvE天赋反而在4.3这个盗贼的春天里遭到了冷落，对于坚持战斗的剑锤使用者来说，这真是要多讽刺有多讽刺。

就让我们直面现实吧，就目前来说，想要实现10个职业（将来还会增加到11个）30多种天赋的对等几乎是一个不可能的任务。即使通过相当精确的数据修改使得DPS模拟的结果达到相同的水准，但是别忘了，DPS模拟是以帕奇维克或守门人这样的木桩Boss为前提的，也就是说，只要火鸟这样的Boss战还存在，Raid天赋的对等就永远不会实现。我建议你们去做的不应该是“消除差异”，而是使“差异”的值维持在一个可以接受的范围之内，即保持一种微妙的平衡。比如在相同意识手法装备等条件下，奥法的输出超火法5%是正常，如果超15%、25%那就扯了；同样的，让混合职业的DPS强压纯输出职业一头是不合理的，却也不可因此而将那些天赋一刀砍死。至于橙武的IMBA，这是每部资料片中后期的通病了。我知道你们不可能因为“父之牙”对战斗贼的不友好而更改这个天赋的输出机制，可是最起码该给这些按着你们的思路来的影袭爱好者们一点儿甜头尝尝，比如适度Buff一下战斗贼的伤害，小改橙匕的攻击速度等等。天赋的对等是相对而不是绝对的，任何想要把它静止在某一阶段的尝试都注定是徒劳无功。对于“山口山”的这个顽疾，我建议你们多点儿耐心，少点儿冒进，等待PTR上给出足够的测试数据，或者吸收了足够多的玩家意见之后再慎重决定哪些该砍，哪些不该砍。如此未必能够实现对等，但起码可以让玩家们踩在一条没那么扭曲的起跑线上，开始一场相对公平的竞争了。

副本难度

CTM开放初期我曾盛赞过你们增加副本难度的“壮举”，然则为这样的修改，你们付出的代价是损失了几十万玩家，这对于一款玩家数已经达到上限的游戏

来说确实是挺可惜的。而在这几十万人里，大部分又是被5人英雄本的难度给吓住的——毕竟在经历了整部WLK的便当洗礼之后又重新面对回归火星甚至是经典旧世风格的5人本是一件令人沮丧的事儿。也许当时我的观点有所偏向于那些高玩而忽略了休闲的大多数，那些达不到NGA标准的低玩，他们才是这个世界的主流。显然你们也认识到了这一点，所以在4.3里加入了剧情更加史诗、掉落更加丰富，最重要的是难度也不再像赞达拉双本那么变态的新3H：时光之末、永恒之井、暮光审判，以及和托尔巴拉德监狱在同一水平的团队查找器副本。这些内容我相信在本文见刊之前玩家们便已经体验到了，所以在此不作赘述。我只能说，这个末期版本应该是整个CTM中最为便当的一次Patch了，没错，就和《巫妖王的陨落》一样。CTM开放一段时日之后我也认识到，入门级副本的高难度对于开荒来说是享受，对于Farm则是折磨，因为你永远无法预料下一个排到的队里充斥着怎样的便当与地雷，就好像阿甘他妈说的巧克力盒一样，里面有高手又有天然呆，遗憾的是在目前国服（甚至是外服）的大环境下，前者远远比后者稀少。对于4.3的新3H的设计，我持赞成态度，因为我相信“死亡之翼的脊椎/狂乱”不会令我失望，那将是一场具有史诗级难度的最终之战。

然后我翻看了“巨龙之魂”（国服译作“巨龙之怒”）的攻略资料，发现这次团队本的难度是呈阶梯状的——1Boss到4Boss属于最低级别，随便组一个10人野团就可以不怎么费劲地车过去；5Boss到7Boss位于第二级别，考验团队的硬件（装备）与软件（指挥、意识）水准；8Boss作为关底王自然代表了副本的最高难度，从诸多的Add与灭团技能就可以看出想要终结这条堕落的守护巨龙是多么不易。然而如今已不是太阳井与旧纳克萨玛斯的时代了，一切游戏内容，无论高端低端，一律向所有玩家开放。这一次，我在“暮光审判”中看到，你们把团队本的门槛已经降到了前所未有的低：团队查找器允许玩家每周翻来覆去不限次数地车遍“巨龙之魂”8个被削弱成渣的Boss（前四王的秒杀技能合计居然只有3个），其便当程度已经足以与3.0版的太阳井媲美。除了掉落弱一点、橙武不能做、部分成就拿不齐以外，我实在是找不出这个系统的弱点，对于不求装备只求体验副本的休闲玩家来说，团队查找器简直就是为他们量身定做的。

就像我经常说的，事物都有两面性。对于这个槽该吐不该吐，我纠结了很久：一方面，经历了T11、T12副本高强度开荒的Raid玩家普遍表示团队查找器的难度堪比家家酒，各种混子、地雷、乱需党层出不穷，将来更有可能成为一系列跨服兵燹之战端；另一方面，厌倦Raid或无能力参加Raid的休闲玩家高度肯定了这个系统的存在价值，认为暴雪终于在副本难度与玩家需求之间找到了一个平衡点，在这个基础之上，他们得以更好地享受游戏乐趣而不用担心遭到别人的排挤与鄙视。就我个人而言，我更倾向于后一种看法。尽管这个系统会带来数不胜数的问题与麻烦，但是它亦为疲乏无力的WoW注入了一股全新的动力，就好像3.3中加入的随机5人本一样，它们的共同点都是为玩家提供了更多的选择空间。事实上，团队查找器对于今后“魔兽”的格局所产生的影响可能要远大于随机5人本，因为它由上至下，形成了H模式对应高端玩家（PTF公会）、普通模式对应一般玩家（学生/上班族）、团队查找器对应休闲玩家（非Raid人群）这样的金字塔生态，而这次Patch对于休闲玩家的倾斜，更有助于挽回“魔兽”如今在市场上的颓势，为将来的MOP（《潘达尼亚的迷雾》）做好准备。

我得说，这一步棋，你们下得很好。你们在2011年的嘉年华上信誓旦旦地宣称MOP的英雄本将回归WLK难度，希望玩家车得轻松车得愉快，然后在CTM的最后一个版本里完成了“去困难化”的关键一步——团队查找器。这个改动或许会让WoW未来的路变得更加好走，不过请别忘记，一味向市场妥协做不出真正的好产品——这也是WoW能够走到今天的原因。

属性膨胀

3年以前我在荆棘谷杀老虎，为命令圣印偶尔带出的三位数伤害兴奋不已；两年以前我在虚空风暴A血精灵，看着满屏幕的四位数眼花缭乱；一年以前我在ICC打老四，屏幕上的五位数只能让我的心情小小的澎湃一下；现在的我能够砍出六位数的裁决，打竞技场一口三豆圣言能爆到8万，可是对此我早已熟视无睹——有时候我们必须明白，数字并不是越大越好看的，动辄上万甚



开个玩笑而已，莫要当真



MOP的天赋树看起来像是“暗黑3”的简化版



团队查找器难度下的DW战很轻松，非常轻松

至是上10万的黄字伤害看多了以后也是会产生审“数”疲劳的。而现如今看着EJ的DPS模拟上名列前茅的火法与橙武贼（DPS均在5万以上），我可以想象他们一边爆着六位数伤害一边淡定地磕药喝茶的情景，那真是让人感到分外疑惑：我们究竟玩的是《魔兽世界》，还是“数据世界”？

你们曾经说过这是一个迟早都要面对的问题，CTM只是加速了它的到来——每一次资料片更新必定都伴随着装备等级和属性数字的高度膨胀，在CTM这个问题显得尤为严重。尽管你们大刀阔斧地砍掉了许多职业的属性天赋（加X%的爆率或增加X%的伤害）并且调整了等级换算的比率，然而这只是杯水车薪，对问题的缓解并没有起到多大的作用。相反，随着版本更新（或者说是赶工）的加快与玩家整体物等水平的提高，设计师不得不加入大量强力的装备以迎合玩家拓荒的需要，从而加剧了属性膨胀。这种恶性循环如果没有得到有效根治，那么到了将来的6.0甚至是5.3、5.4，玩家们就会因为过大的伤害/治疗数字而不再去关心数据，每一次施法/攻击都将成为毫无乐趣的机械性操作，试想这样的游戏，离死还有多远？

针对这个问题，你们提出了两种解决方案：一是维持现状不变，用新的数字单位去替换旧有的，如K（千），M（百万）甚至是HM（亿），这样8 500 000 000血的Boss就可以用8.5HM来代替，百万伤害也能被化成读得出零头的小数字；二是对现有的所有数字进行“瘦身”，让“数据世界”整体下降一个档次，比如把奥伯莱恩的伤害从XXX-XXX砍到XX-XXX，把基尔加丹的血量从XXXXXXX下调到XXXXXX，这样当你拿着这把武器去打SW的时候不会感觉到难度有所调整，除了屏幕上的数字不再那么大以外，一切几乎没有什么变化。两个方法有各自的优缺点，拿前者来说，简化数字单位确实是个省事的做法，然而这只是治标不治本，只要“魔兽”还能多活几年迟早会出现连HM都不能统计的单位；至于后者，整体协调数字水平确实是一个长远的办法，但是随之而来的大量统计工作可不是好玩的，再者我知道你们公司正在紧锣密鼓地开发“泰坦”，显然抽调不出那么多人力给“魔兽”的制作组。就算是经历了一次大改，几年之后我们依然会回到今天的水平，到时候又来一次？哦哦，麦克·默海姆一定会毙了你们的（其实我更怀疑WoW能不能活到那个时候）。

这个问题解决起来还真是挺麻烦的，我曾经想过一个将玩家隔区的办法，也就是将高等级玩家划入一个等级更高但是属性更低的位面，不过考虑到这样做会让玩家失去许多交互的乐趣（比如带小号和杀小号），所以我就在脑子里把它枪毙了。将上述两种办法折中之后，我想出的解决方案是，早于当前版本的游戏内容，维持现状不变，在将来的5.0版本对CTM的内容做一个调整，降低整体的数字水平（当然不能比WLK还低），这样便可以使得MOP的数字水平有一个较低的起点，从而解决下一个版本的属性膨胀问题。以后的6.0也可以如法炮制：CTM维持原状，再大砍MOP一刀。然后你们就会发现，耗费了不多的人力，就可以使越变越大的数字得到有效的抑制。如果采用这种方法，我相信直到“魔兽”退市，咱们离百万伤害不定还有一大段距离呢。

当然了，“魔兽”圈子能者如云，想法比我更好的肯定大有人在。我建议你们在这个问题上多征询一下各方意见，相信收获一定会比你们想象的更多。因为如今还在坚持“山口山”的大多数，还是比较怀念那个怪和自己都只有几百血的年代的。



宠物决斗，暴雪终于也开始卖萌了么……


世界萨威武，世界萨荡漾，世界萨开挂秒DW


熊猫人确实是熊猫的样子，但后边挂着的日文是怎么回事？


你确定地上那个X标志不是玩家刺客联盟准备暗杀螃蟹的信号么？

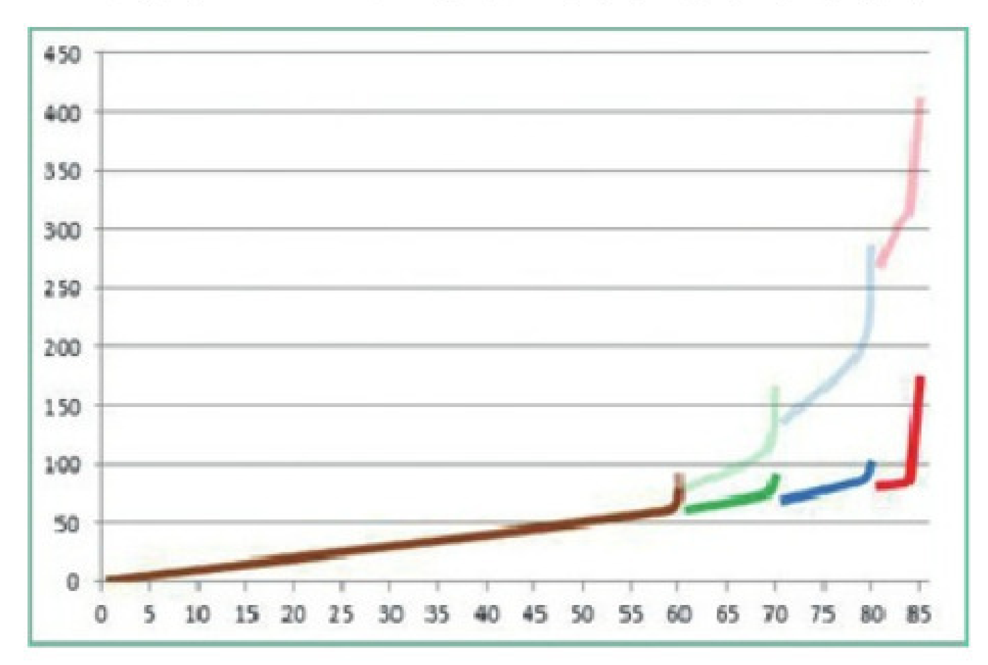

潘达尼亚的中国风让人浮想联翩——不过也就仅限于浮想了

未来的资料片

在2011年的暴雪嘉年华上你们说过，继MOP之后还会有“数个”（Several）资料片推出。也就是说根据你们在2010年所承诺的“一年做一部资料片”的说法，WoW至少还有“数年”可活，不过由于每一部资料片的内容都有所简化，所以这个“数年”可能还会缩水。回首过去，一个经典旧世我们玩了3年（算上45级年代），一个TBC我们玩了两年（悲剧的国服），一个WLK我们玩了一年半（国服依旧悲剧），至于CTM，算上4.3以及将来5.0的“前夕”版本估计也就一年半不到。由此我们可以看出，资料片的持续时间明显呈递减趋势，而且根据目前MOP放出的情报来看（潘达尼亚似乎和燃烧军团、巫妖王、死亡之翼、艾萨拉什么的都不搭，唯一能扯上关系的貌似只有黑锅神了），这部新资料片横跨的更新幅度也不会超过0.3，也就是说将来的5.3很有可能就是MOP的最终版本了。

我不反对你们继续推出资料片，只是希望你们在考虑下一个“1.0”做什么的时候，能够扯淡扯得恰到好处。从旧世到灾变结束，我们已知的魔兽历史已经差不多完结了，而MOP的故事线看起来已经脱离了我们已知的“山口山”世界体系，也就是说，你们在潘达尼亚讲述的故事，已是属于“War4”的范畴了，或者说你们已经放弃了War4的计划，准备直接把魔兽历史终结于WoW了？这看起来可不是一个很好的征兆，因为一部分玩家对潘达尼亚那群国宝的故事并不关心，能够吸引他们继续玩下去的就只有新系统和新副本了——尽管你们可以把这两者做得非常出色，但是考虑到“山口山”背景故事的完整性与流畅性都是游戏界前所未见，失去了这个重要的游戏元素，想必会严重影响玩家的RP体验。我相信这绝对不是你们愿意看到的。

当然，把大反派隐藏在幕后这样的做法也不是没有先例，比如TBC末进犯太阳之井的蛋总，WLK突然冒出来将我们一军的尤格萨隆，以及经典旧世里的各个关底Boss等等。好酒不怕巷子深的道理大家都明白，但是如果把它掖得太深，恐怕就真变成无人问津了。对





左图：物品等级（纵坐标）与角色等级（横坐标）关系图，棕线代表经典旧世，绿线代表TBC，蓝线代表WLK，红线代表CTM，而浅色为现在的物品等级，深色为“瘦身”后的物品等级

右图：理论上的6.3版本物品数值



WLK的英雄本难度堪称所有资料片中最低，却也培养了数不尽的天然呆与团队杀手



奥杜尔之所以经典不是因为难，而是因为设计上的别出心裁

于MOP现有的剧情，我们只能把“潘达尼亚末代皇帝与某个远古生物达成协议”，“螳螂人不合常理地大举进攻”以及“潘达尼亚大陆上形成的神秘生物‘煞’”跟古神势力联系到一起，至于其余的故事线，抱歉，鄙人眼拙，实在是看不出来。当然也不排除你们会像2.3或4.1那样突然来一个跟主线故事不太搭的“XX的逆袭”，不过这里的“XX”里可以填的东西亦不多矣：阿尔萨斯死透了，死亡之翼连灰都不剩，螺丝同志也永远地离开了我们，至于赞达拉，虽然在MOP中确定了其具体方位，但是达卡拉和金度尸骨未寒，短时间内是不会有第二次“崛起”了。明线暗线的剧情都看了一遍，发现除了耐普图隆、艾萨拉，以及不知死活的基尔加丹与萨格拉斯以外，反派尽矣。一个没有确定主线的资料片，虽然能使故事的发展充满悬念，却也在未散的“迷雾”中降低了资料片对于玩家的吸引力，二者相比，显然得不偿失。

至于古神，我只能说，你们太依赖这位黑锅哥了。DW堕落是因为古神，其拉虫灾是因为古神，奥杜尔沦陷是因为古神，潘达尼亚遭遇“煞”和螳螂人的入侵还是因为古神。就好像《大话西游》里唐僧唱的一样：送死小弟去，黑锅古神背。况且CTM专注于对任务系统的完善反而使你们丧失了对剧情主线的把握，好好一场抗击灾变求取生存的“2012”变成了世界各地到处开花的“走穴演出”，玩家成了四处赶场灭火的宋江，忙得焦头烂额却不知道自己究竟在干些什么。如今灾变即将结束，天火号（DW战中的联盟飞艇）在光荣役满之后又“凑巧”一头栽到了神真子（暂译，熊猫人的出生地）背上，编剧趁势大笔一挥：古神的阴谋再一次被挫败了，让我们去拯救下一个被古神祸害的世界吧——于是MOP的序章由此开始……在资料片的衔接上，我认为你们做得并不算离谱，只是欠缺了一些合理的伏笔与铺垫。就如同这一次的MOP，潘达尼亚就好象是凭空出现在我们眼前一样（剧情中也是如此）。无论玩家有没有玩过War3，这样的设定都显得有些突兀和急于求成。对于把跳票作为常规营销手段的你们来说，这可不像是应有的风格。

好了，我的话就到这儿吧。希望你们不会认为这是吐槽或者抱怨，如果有这样的感觉，那也是基于我这一切行为的出发点——即对这款游戏的爱，以及使它变得更加美好的愿望。在此我谨代表我自己，为你们这7年来的辛勤付出表示感谢，并对“魔兽”的未来寄予我最真挚的祝福。

此致

力量祝福、王者祝福、野性印记、奥术光辉

一个普通的“魔兽”玩家

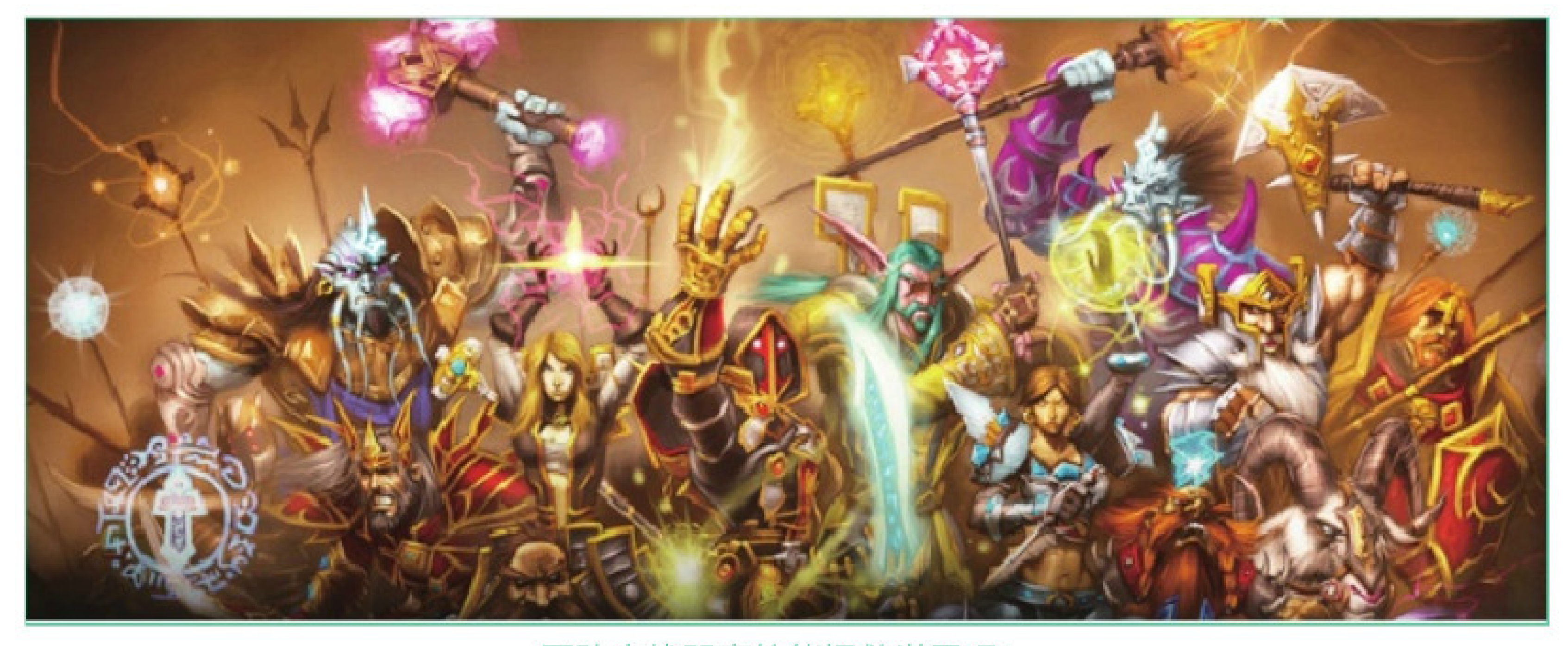
2012年1月1日



咱们终于还是走到这一步了



PvP中的天赋对等？还是先把PvE做好吧



团队查找器真的能拯救世界吗？

蓝空OL（http://lankong.19lk.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	智艺网络
运营公司	蓝空数码
版本号	00.01.00.01
游戏体验	浪费时间





2.5D玄幻类网游，首先在玩这个游戏的时候就感觉画面和背景音乐似曾相识，直到做任务的时候忽然发现NPC的名字都叫“某花仙子”，特别是一个叫桂花仙子的说“九月桂花遍地开”，这才恍然大悟——又是一个换壳网游。翻翻以前的评测记录和截图，原来《蓝空OL》就是上海智艺开发的《镜花缘》的翻版，但画面似乎进行了一定程度的改善，加了一些NPC语音和环境音效，界面略有变化，比如小地图从椭圆变成方的，功能按键从图标变成文字，任务系统也有所改变。至于这个《蓝空OL》是《镜花缘》的升级版，还是转手换代理顺便改个名字，就不得而知了，反正《镜花缘》的官网貌似都消失了。游戏本身也没什么特色可言，画面还是那样粗糙幼稚，而且画风阴暗没有《镜花缘》的明快感觉，角色移动缓慢，音乐沉闷单调，战斗效果简单，任务毫无新意，官方宣称的Q版也没有体现出来，在系统和功能上更无创新之处。

仙境冒险（http://xj.the9.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	NNG Lab（韩国）
运营公司	第九城市
版本号	10072
游戏体验	比较不错





2D玄幻类网游，本作为横版格斗类型，游戏名字里有个“仙境”让人觉得是奇幻类型，但实际上却是《西游记》的背景，至少创建人物时角色是唐僧师徒四人（这4人算4个门派），只是为了满足网游需求，这4个纯爷们是可以选择女性形象的……背景画面不错，古色古香，有点中国山水画的感觉，人物角色为Q版，但感觉一般，一是和背景不搭调，二是角色本身既不可爱也不好看，总之应该可以做得更好的。背景音乐还算不错，音效表现也很好。角色的移动、战斗以及一些细微的动作，比如跳跃、上下筋斗云，都是很不错的，只是战斗效果表现不是太好，稍显简单而不够华丽。作为横版格斗类型游戏，操作感很不错，但攻击后硬直时间略长，转身没那么敏捷，经常被夹攻而无还手之力。游戏任务系统表现一般，除了对话就是打怪，当然这也是受游戏类型所限。游戏中的收集要素较多，达到一定收集条件后可以变身成怪物，也可以领取奖励，除此之外，游戏并没什么其他突出的特色之处。

狼烟（http://ly.lygame.cn/）

游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	乐游科技
运营公司	龙游网络
版本号	0.0.1
游戏体验	浪费时间





2D玄幻类网游，背景画面一般，角色形象较为粗糙，游戏整体看上去仍然属于似曾相识类型，或者也可以说现在这种2011年出的游戏采用2001年造型和界面的网游实在太多，都是一个模子里出来的，既简陋也没什么特点可言，基本可以看成是制作运营商的票友之作。背景音乐倒还可以，音效比较差，战斗效果也很差，而角色的移动完全是水上飘，且动作僵硬，上马下马都瞬发，人物无论是否骑着马，在停下来的时候居然还有轻微的平移情况，寻路系统也存在问题，有时会一顿一顿的，人物头像继续眼熟，一看就是那种不知道从什么地方复制粘贴过来的。这个游戏最惊悚之处在于，当游戏处于后台运行时，玩家按小键盘的方向键居然可以控制游戏人物的移动，实在搞不懂这是一种什么黑科技。游戏任务系统没什么特色，对话杀怪而已，而玩家刚进游戏不久就会收到有40级装备的礼包，实在远了点。

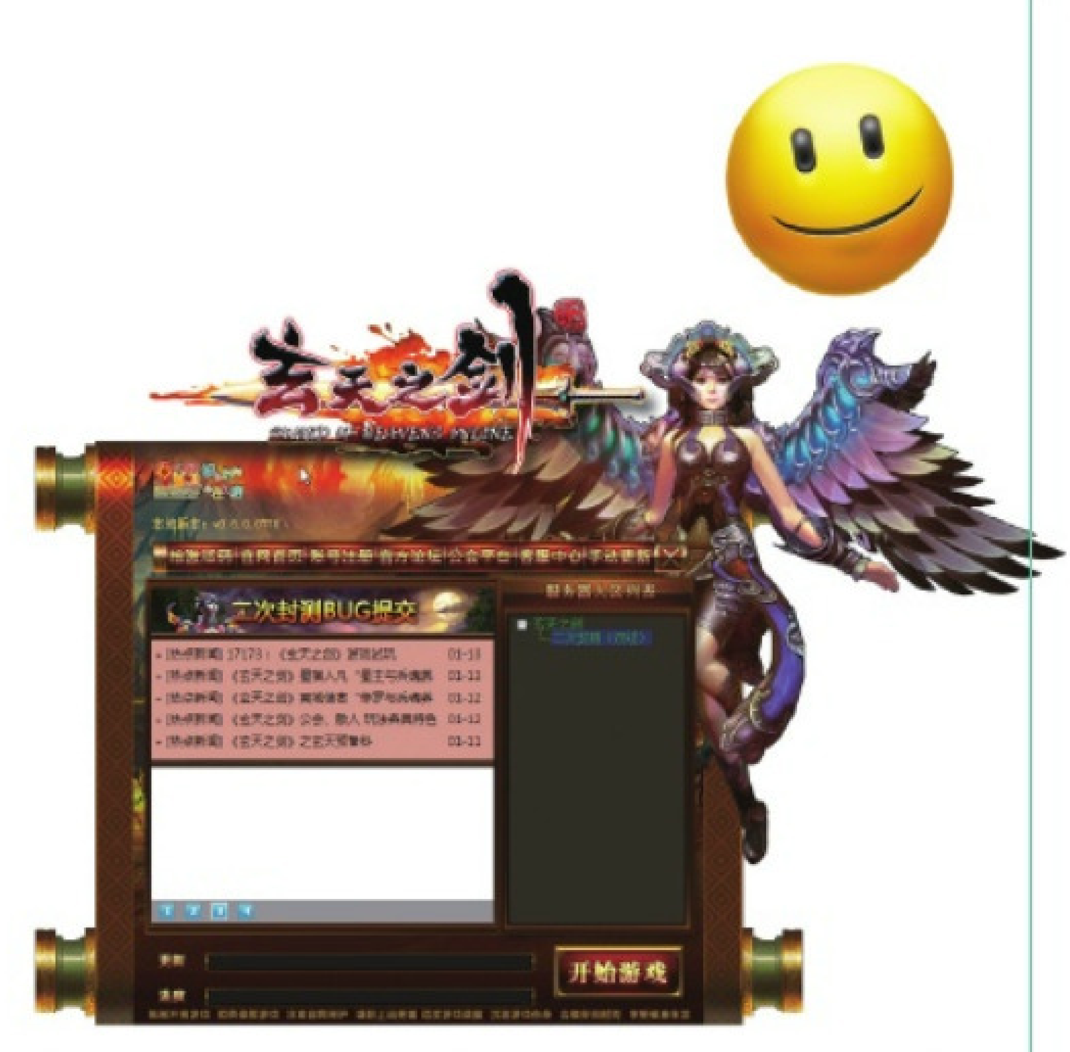
秦皇天下（http://qin.yi6.com/）

游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	网游网络
运营公司	亦乐互动
版本号	1.1003.2
游戏体验	索然无味





准3D玄幻类网游，画面较为简陋，人物造型也很一般，即便在4倍反锯齿下，棱角锯齿依然较为严重，游戏优化也存在一定问题，游戏内的掉帧情况明显。背景音乐较为轻快，还算不错，音效表现一般，此游戏还有配音，但是音量极低，不仔细听根本听不出来在说什么，顺便一说的是，游戏在开始还有段片头动画，但其中某个配音像是患了感冒或者鼻窦炎一样，鼻音严重，本来严肃的对话听着很搞笑。游戏角色的移动略显迟缓，而且姿势也很僵硬，战斗动作还算流畅，但是效果表现一般。游戏界面的设计也很怪，部分系统信息在屏幕中央显示且反复刷屏。游戏的任务系统比较让人郁闷，虽然有自动寻路，但在任务追踪却没有热词，必须打开任务界面才能寻路，而界面上的所谓任务追踪，只是追踪杀怪的数量而已，仍然是这种“少此一举”的设计，十分不方便。游戏的系统和功能都很普通，新手帮助部分做得还略有不足，总之游戏并没有什么特色和创新之处。



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	久游网
运营公司	久游网
版本号	0.6.0.0770
游戏体验	普普通通

玄天之剑（http://xt.9you.com/）





3D玄幻类网游，画面效果很一般，画风略显阴暗，虽然角色形象比较不错，但是由于各类模型的锯齿和棱角较多，当以最远视角进行游戏时，画面总体表现较为粗糙，游戏相关的一些画面设置即便调到最高也无法解决该问题。游戏在大环境渲染上很有气势，但在细节之处略有不足，例如地上看起来花花绿绿很热闹，但仔细看都是贴图，显得光秃秃的。游戏的背景音乐很悠扬，颇有些古典风味，NPC对话大都有语音，其他音效也很好，至少做的比较全面而且合理合适。角色的移动和战斗动作流畅，战斗效果很是华丽，各种光影特效应用的较多。游戏本身没有自动寻路系统，但打开任务界面后点选热词后，会出现箭头或者小黄球这种明显的标志来指路，略显麻烦但也可以接受。任务系统本身而言并无出色之处，对话打怪采集，比较平庸。游戏并无特色功能和系统，像“兵魂”系统其实就是换了名字的另类宠物系统。

月评：尘归尘，土归土

当我在搜罗这期要评测的网游时，找到了一款名为《三界演义》的网游，因为上期有个《三界西游》，所以我想着也看看这个“三界”如何。

在下载客户端的时候，看了看它的主页以及新闻，首先是1月6日的新闻：“《三界演义》客户端首发 1月10日首测开启”，内容是“2012年玩家最受期待的3D史诗级古典仙魔巨作……由天津爱迪通智与EA前制作团队联手打造的首款融合中西方文化的3D大作《三界演义》……”省略号中都是以“最”字开头的若干炫耀；然后是1月10日的两条新闻，第一条新闻是“《三界演义》2011年度最受期待网络游戏”，内容是“国内游戏行业最高级别的盛会中国游戏行业年会于（2011年）12月3日在广州召开……《三界演义》获得了‘2011年度最受期待网络游戏’……”第二条新闻是“仙魔群贺 《三界演义》技术测试今日开启”，内容是“荣获‘2011金手指奖’以及‘游戏服务年会最佳创新奖’的3D仙魔史诗级巨作《三界演义》将于今日15点正式开启首次技术测试。”你看，噱头还是挺多的，反正每个网游怎么着也得获得点什么奖，要不然怎么出去见人？即便没有奖自己也得编一个什么“最受期待”“最受关注”诸如此类，反正也没人去较真查查。见多识广的玩家们也就是当个乐子看看。没想到，乐子大了……

下载、注册、更新，一切正常，进入游戏，咦？没有服务器，难道在维护？这种情况也很常见，再去官网看看。看到一条1月11日的新闻——“《三界演义》停服公告”，噗……

“首款融合中西方文化的3D大作”“最受期待的3D史诗级古典仙魔巨作”“最真实的仙魔世界”“最古朴的远古战场”“最淋漓尽致的群战PK”“体验最热血的战斗”……在一大堆华丽辞藻堆砌的枪稿之后，却是一个“最”朴实无华的停服新闻，虽然我也没有细查，但昨天还在轰轰烈烈地技术性测试，今天却安安静静地停服，仅仅1天的运营，恐怕也算得上是业界内的“最快停服网游”，没有之一。

补一条新闻，2011年8月3日来自天津文化信息网：“经过20个月的研发……《三界演义》近日在本市诞生并进入封闭测试阶段（另一个网站新闻的表述是：2011年7月18日，天津高新区企业爱迪通智科技有限公司自主研发的大型3D游戏《三界演义》技术封测版正式上线）……由世界顶级游戏公司EA制作团队操刀……预计将于今年9月公开测试……该游戏英文版也在紧张筹划中，计划明年年初将在海外市场上亮相……”仔细看各种新闻，可以看到不但不同时间的新闻充满矛盾（合作的到底是EA制作团队还是EA“前”制作团队？），同一时间的新闻也充满了矛盾（到底是自主研发还是EA团队制造还是中美合作研发？）。也许这就是最快停服的根源吧。P

觉醒之义
——G联赛2011第三赛季总决赛

■晶合实验室 digmouse



2012年1月7~8日，由上海文广互动电视游戏风云频道主办的G联赛2011年度第三赛季总决赛在东方明珠塔下的上海国际新闻中心举行。作为游戏风云自主品牌赛事2011年度的收官之战，不仅赛事本身的竞技成分备受关注，这也将是作为中国电竞界最老牌赛事之一的G联赛的一个全新的里程碑。

《魔兽争霸Ⅲ》——塔魔不朽，Nicker梦碎

我们无法否认《魔兽争霸Ⅲ》这款竞技寿命已经长达近10年的老牌RTS游戏在全世界范围内玩家群体的不断萎缩和赛事数量的逐渐减少，和《星际争霸》如今只有韩国仍然红火一样，《魔兽争霸Ⅲ》已经成为了中国玩家和中国选手的独角戏，但G联赛仍然通过全新的地图库带来的战术和策略的变化维持着这款老游戏的蓬勃生机（一句题外话，韩国《星际争霸》赛事的持续发展同样也是依赖层出不穷的全新地图），而本赛季G联赛更是有一张全新的面孔站在了决赛舞台上——来自俄罗斯的Nicker。这是今年G联赛乃至全年所有的《魔兽争霸Ⅲ》大型赛事中首次有非中韩选手争夺冠军。这位俄罗斯年轻人的坚持和他展现出的强大实力让人钦佩。而他的对手，则是G联赛卫冕冠军，人称“塔魔”的“Infi”王诩文。


恶魔猎手被杀让Nicker的所有优势化为无形


Nicker忽视了这个步兵，付出了一整个分矿的代价


Infi果断地点出一级暴风雪让Nicker抢修的意图落空


纵有大龙，无力回天

首盘较量在新图通天塔上展开，Nicker先放下战争古树，中立英雄开局的意图很明显，而他的首发英雄出人意料的选择了火魔，看来希望利用火魔的召唤物分裂掩护自己开矿，而Infi也并不急躁，决定同样以开矿应对之。

Infi发现了Nicker的分矿，但Nicker对用力砍着这棵大树的步兵竟然毫不理会，而火魔被追赶至红血只能回家，Infi趁此机会一举打爆正在建造的分矿古树，Nicker甚至没有将其取消，经济和科技此时已经双线大劣。

Nicker二发熊猫配合火魔给Infi的分矿制造了不少麻烦，分矿也没能建



大龙被Nicker抢先一步拿走



兵力对等，操作为王


这次Nicker学乖了


剑圣的"三陪"很是让Nicker烦乱

造完成，不过此前Infi积累的优势实在太大，直接无视Nicker对分矿的攻击而直取Nicker老家。因回城的Nicker兵力实在太过孱弱，于是古树被砍爆后直接打出gg，Infi先下一城。

第2盘同样是新地图亚特兰蒂斯光眼，出乎现场观众意料的是，Infi选择了兽人而不是他常用的人类。这张地图虽然双方的基地位置很近，但陆地路线七弯八绕，因此空军是最好的选择，可偏偏本张地图上有可雇佣10级强大绿龙的营地，于是谁先抢到龙就成了本场比赛的胜负手之一。

Infi首发剑圣，并早早地放下战争磨坊，显然他要祭出最拿手的塔魔大法了，而另一方面剑圣还让Nicker的前期练级痛不欲生。Nicker这边则在二本后早早放下双风之古树，抢绿龙纯空军流意图明显，而Infi看来是早有防备——最克制10级空军的真相只有一个：蝙蝠骑士。同时蝙蝠对角鹰也有相当大的威慑力，空中大战一触即发。


失落的Nicker还有多少次这样的机会?

Nicker在逼退Infi分矿后，角鹰和船首先抢走了2条大龙，但在随即发起的进攻中他犯下致命失误：移动缓慢的大龙拖在后面被蝙蝠和飞龙的齐射秒杀了一条，恶魔猎手过于突前与兽王脱节，被妖术、飞龙和塔群的集火齐射击杀。已近6级的剑圣带领兽族大军立即发起反扑，此时的Nicker再怎么抵抗也无力回天，Infi拿下3个赛点。


天王在给自己的弟弟面授机宜

第3盘回到了传统地图TR，同时远点的出生位置对于Nicker也相对有利，3个赛点在手的Infi大胆选择开矿，而Nicker继续选择中立英雄黑暗游侠开局，利用机动性配合骷髅不停地干扰Infi的分矿。

接下来的比赛最终演变成了一场漫长而纠结的开矿——反开矿和对拆，率先到6的黑暗游侠不停地策反Infi的破法者，以至于破法者的数量超过了人类，场面颇为喜感。Nicker依靠诡异的部队走位和不停地策反单位保持对Infi的消耗，并依靠一棵藏在树林里的古树让Infi在对拆中败下阵来，扳回一局。

第4盘的地图是Nicker并不太希望打的回音岛，这次开局他没有犯下首盘对分矿局势判断的错误，全副武装的主力大军顺利赶走了前来骚扰的大法师，同时二发的熊猫不停地对Infi的分矿进行骚扰。

无路可退的Nicker和刚刚丢掉一盘的Infi在此盘都打得相对保守，双方的第一次大规模交战在80人口时才到来，但Infi的正面操作实力实在太过强大，近乎无损失地歼灭了Nicker高达30余人口的部队，瞬间拉开的人口差距让Nicker无力回天，3：1，Infi卫冕成功。

《星际争霸Ⅱ》——西瓜强势依旧

对于G联赛决赛的舞台，"XiGua"王磊和"Lovecd"李俊峰都早已熟悉了。西瓜是G联赛第一赛季的冠军，而Lovecd上赛季刚刚在同一个地方负于韩国美兽王Lyn屈居亚军（顺便一提，西瓜上赛季正是在成都赛区被Lyn斩于马下无缘线下决赛的），对他们来说，或是重回荣耀，或是了结遗憾。

首场地图便是最容易打出大场面的塔达林圣坛，Lovecd以这张地图神族近乎默认的锻炉开矿开局，而西瓜则谨慎得多，提速狗开再图分矿，一方面也是想给Lovecd一些压力。

尽管Lovecd用一根水晶将西瓜的分矿拖延了相当长的时间，但西瓜贵为WCG总决赛亚军的强大运营实力还是很快赶了上来。Lovecd继续使用WE战队神族最常用的2攻闪现追猎PvZ套路，眼见对手没有放下机械厂的意图，西瓜在二本后放下刺蛇巢穴准备使用蟑螂刺蛇。

西瓜首先对Lovecd的3矿发难，但Lovecd有些急躁，他的3矿建筑学也阻挡了他的部队展开阵型，力场放得再好，没有巨像也难以抵挡拥有超高DPS的刺蛇蟑螂混合部队，3矿被打爆后4矿在手的西瓜轻松用纯蟑螂碾过神族2矿先拿1分。

萨古拉斯高地上的第2盘，双方开局别无二致，同样是锻炉双开对提速狗开；同样是虫族2矿被干扰，只是与3矿有岩


面对西瓜一定要有纪律性，这是前辈LoveTT用亚军换来的教训


西瓜似乎在宣传片中就已经对奖杯虎视眈眈


Lovecd的建筑学反而困住了自己


瓮中捉鳖

石的塔达林祭坛不同，西瓜直接在6分半就早早放下3矿作为对神族双开的回应。见此情形Lovecd同样以虚空舰掩护下的3矿应对，西瓜自然是不能忍，爆出一波狗对3矿施压，但他在攻击3矿时犹豫不决，没有先咬掉水晶让Lovecd折跃了一波狂热者，并被其用建筑学和良好的纪律性轻松将他击退，西瓜白白耗费了大量的幼虫还无功而返自然是亏了。

西瓜转出飞龙意图多线骚扰，但Lovecd散布各个基地的闪现追猎让他完全无机可乘，损失了十余条飞龙却一无所获，让神族安全地爆出200人口混合部队的结果可想而知，Lovecd的大军碾过整张地图扳回一分。


神笔马良，笔无虚画


王者，就是在正确的时候做出正确的决定

第3盘双方出生在安提加星港的近点（再顺便说一句，国际大赛普遍会将这张地图设置为仅会出生在最远点），Lovecd首先变招，放弃了锻炉双开，选择了传统的老战术双气4兵营。西瓜对Lovecd的2矿坡口的反扑被一个精妙的水晶堵口防住，而2矿运营后补充到5兵营的Lovecd发起双矿一波，同时良好的纪律性再次让试图换家的西瓜有来无回，正面精准的力场操作直接捅穿了西瓜3矿，在2矿稍作抵抗后西瓜打出gg，Lovecd将比分反超！

第4盘手握冠军点的Lovecd在双界上重新用回双开，而西瓜这次的2矿和3矿完全没有受到干扰，持续的蟑螂加提速狗将Lovecd完全压制在家中并消耗了相当多的哨兵能量。而出门的Lovecd看到大量蟑螂加刺蛇的混合部队顿时一口血喷在屏幕上，和首盘的情势相似，缺少AoE伤害的神族完全无法与蟑螂刺蛇抗衡，双方的人口差距越来越大，开不出3矿的Lovecd无力抵抗，西瓜将比赛拖入决胜盘。

在短暂的地图问题小插曲之后，双方的决胜盘在交叉火力上展开，众所周知这张地图狭窄的中部和四处可见的斜坡是力场大发神威的最好舞台。双方开局基本没有变化，而Lovecd在吃了2次刺蛇蟑螂的亏之后终于放下了机械厂和机械站准备生产巨像，但3矿运作完成的西瓜已经不会给他机会了，拖出2矿农民击退Lovecd双矿一波，腐化者让巨像毫无用武之地，Lovecd搏命一波不成已是强弩之末，西瓜逆转拿下G联赛双冠王，而盖弟只能再次饮恨决赛场。

DotA
——DK八冠称王，LGD涅磐重生

DK是整个2011年最为成功的国内DotA战队，同样也是G联赛上赛季的卫冕冠军，另一边LGD则是DK之前的G联赛第一赛季冠军，谁拿下这场比赛就将成为2011年G联赛的双冠王，而LGD在G联赛夺冠后遭遇的种种变故之后，重生的他们自然更渴望这个冠军。

首盘LGD的阵容纸面上更优秀一些，混沌骑士可以有效的为三法系DPS提供控制，但幽鬼却在下路被冰魂牢牢掌握在手中，冰女送掉一血，随后LGD试图在中路三人强压骨法



DK无愧为2011年中国DotA的王者


这可怜的巫妖是LGD第一盘的写照

不仅被配合出色的牛与先知救下，混沌还当了垫背，DK早早建立优势掌控住了节奏，LGD这么早的崩盘让人惊讶，巫妖在12分钟时甚至还没有鞋子，反观DK这边人头大优，连推LGD两路拿下第1盘。

第2盘DK换用一套法系阵容与LGD的鱼人+Lion的强控组合对抗，直到40分钟，LGD都牢牢掌握着局势和人头上的双重优势，最大时人头数领先达到了惊人的两位数，但是LGD带着肉山盾的鱼人对DK高地发起地冲锋被希瓦在手的死灵法师配合神牛的几次精彩表演挡下，LGD的优势至此已经荡然无存！尽管场面上双方似乎仍然处于均势，但LGD却渐渐地跟不上DK的进攻节奏，DK反扑一波再破两路高地，2-0拿到赛点！

第3局LGD终于找回了一些感觉，Yao的蚂蚁在上路硬是吃出了一片天，多次团战都占得优势，蚂蚁更是多次死里逃生被现场称为不死之身，尽管DK终于在中期多次将Yao发育良好的蚂蚁击杀，但LGD积累的优势实在太大，DK反推失败被LGD直接击溃基地，扳回一个赛点。

第4盘DK没有手软，从一开始就牢牢掌握住了节奏，各路的推进让LGD难以招架，好不容易拿到的敌法却很难发展起来，不论是打钱还是装备路线都处处受制，一来二去LGD实在无法与DK正面对抗，40分钟便打出gg，DK夺得2011年的第8个冠军，而LGD重组之后加上这个亚军，G联赛拿下1冠1亚也虽败犹荣。

综述——G联赛的觉醒和未来

G联赛本赛季将口号定为“觉醒之义”，意指“久眠之力，觉醒来临”，希望能在岁末之际，为G联赛和整个中国电竞赛事带来全新的风貌与变革。而第三赛季的G联赛也真正地用实际行动印证了这句豪言，打造出中国电竞界最专业和内容品质最高的职业竞技赛事。


西瓜最终如愿以偿

多元化和国际化

G联赛在本赛季首次邀请了更多的非中韩的国外选手和队伍前来参赛，例如《星际争霸Ⅱ》项目中有瑞典神族Sase，《魔兽争霸Ⅲ》项目来自俄罗斯的Nicker更是杀入决赛获得亚军，而在最受关注的DotA项目中美国的EG和马来西亚的Orange（替补未能来到中国的Na’Vi）也来到了上海参加复赛，这在中国本土赛事中，是国际化走得最远的一次。



与TeSPA的合作是中国电子竞技新的一步

另一方面，针对《魔兽争霸Ⅲ》已经在职业竞技界存在多年，地图老旧新鲜血液不足的弊病，G联赛在本赛季的《魔兽争霸Ⅲ》项目中用大量的新地图取代了很多已经使用了数年的老地图，为选手和观众都带来了全新的比赛体验，决赛上Nicker与Infi在通天塔与亚特兰蒂斯光眼上的两场精彩较量便是明证。

品牌效应

作为国内少有的几家数字电视游戏媒体之一，游戏风云在内容产出品质上的优势是毋庸置疑的，这个赛季的G联赛在总决赛前，游戏风云不仅制作了精良的赛事预告片，还为选手量身打造了全新的赛事形象，用娱乐化的模式为选手和赛事制造品牌效应，而这正是多年来诸多中国本土电竞赛事未能发掘的一块全新领域。

专业性

除了《魔兽争霸Ⅲ》启用新地图之外，在赛事运行方面，G联赛本赛季的总决赛也更加专业，特别是DotA项目在G联赛历史上首次使用了隔音房，这也是国内DotA赛事中少有的，这不仅让现场解说得以解放思维（在没有隔音房的比赛中解说不能向观众解释场上的所有局面），也使得前段时间沸沸扬扬的嘲讽风波不再发生，给了选手和观众一个更好的比赛环境。也许有人会说嘲讽也是DotA比赛的一部分，但真正的较量是在战场上进行的，不是吗？

G联赛的2012

在此次总决赛现场的间隙，组委会还举办了一个特别的仪式，宣布将与中国台湾地区电子竞技运动协会（TeSPA）达成合作关系，共同推动电子竞技在两岸的发展，这也是中国电子竞技史上的先河。

而G联赛自身也将在2012年进一步优化资源配置，实现自身与相关周边赞助商的共赢局面，这也是中国电子竞技目前缺失的重要环节：赛事组织缺乏造血能力，没有一套完善的持续发展和盈利模式，希望G联赛能够为中国本土赛事开一个好头。P

bluesky：与“仙剑”类似，另一个有着无数话题与同人还有小说之类的游戏就是《魔兽世界》。在作者笔下，游戏中的人物形象变得越来越丰满，也让其他人能从文字中窥视到游戏中不为人所知的角落。本文即是以《魔兽世界》游戏为背景的一篇小说。



内容简介：温蕾萨与暗矛巨魔酋长沃金、血精灵游侠将军哈杜伦在祖阿曼门外商讨破敌之计，却收到银月城信使的驱逐令。重新踏上奎尔萨拉斯，风行者家族的小妹妹温蕾萨心中对故土百感交集，趁夜色一路赶往风行者之塔，面对断壁残垣暗自神伤之时，无意间发现了一本写着“风行者游侠将军”的日记以及跟自己脖子上一模一样的项链，此时血精灵摄政王出现，两人剑拔弩张之际，从风行者之塔里走出一个神秘人物——希尔瓦娜斯风行者，姐妹相见，却激起了手足相残的危险。

风行者的邂逅

■山东 张克伟

“奎尔…奎尔萨拉斯的土地，不是你想来……就能来的，我要回去…回去禀告摄政王！”

银月城的信使脸色惨白，即使是勉强说完了这句义正词严的外交辞令，他的嘴唇还一直在哆嗦着，额头上渗出的汗珠将他内心的胆怯彻底出卖，双眉低垂，眼窝深陷，眼球上密布的血丝如同祖阿曼门外纵横交错的蜘蛛网，紧握权杖的右手一直在剧烈地颤抖，好像刚从血肉横飞的战场上走下来，那一颗包裹在华丽官袍之下的心好似要跳出来。直到转身离去的那一瞬间，他居然没弄明白，自己是银月城摄政王的信使，手执象征最高权力的权杖，怎么居然在这几个人面前大汗淋漓、浑身颤抖呢？信使一直迷惑不解，自己来之前已经做好了充分的心理准备，摄政王已经亲口告诉他，他面对的将是暗矛巨魔的酋长沃金、自己的顶头上司游侠将军哈杜伦·明翼，还有一个是什么银色盟约的温蕾萨·风行者，自己要做的事情很简单，如同所有的外交事务一样只是传递摄政王的口谕：请除部落之外的人离开奎尔萨拉斯，越快越好。

可是，居然让自己弄成了这个样子？

信使懊恼地行走在幽魂之地的小道上，一直回想着刚才的谈话，那个目中无人的温蕾萨，也就是昔日的高等精灵游

侠，如今居然倚仗着银色盟约，丝毫不把银月城放在眼里，居然说，说这里是她的土地？

我呸！

“这个被驱逐者真是无耻之极！”信使鄙夷地唾了口唾沫。远离那三个人之后，他才逐渐恢复了往日趾高气扬的常态，这使得他更有理由相信，刚才是因为那个妖女施的魔法才让自己变得那么懦弱了。“什么东西，你是这里的主人么？你以为你还是我们血精灵的主人？我呸啊！”信使想到这里不由得又撇了撇嘴，对那个长着白头发的弱不禁风的女人抱以冷笑，可那笑容却在瞬间便消失的无影无踪：该如何跟摄政王汇报这一奇耻大辱？信使又低下了头，无精打采地向银月城走去。

“风行者将军，回到故土可曾让您心情愉悦呢？”哈杜伦·明翼脸上的笑容跟他悦耳的声音同样让人着迷，“我还记得当年的那场战争，当然，那时候将军还很小……”

“血精灵的游侠将军！”温蕾萨并没有用同样礼貌的方式来回应哈杜伦的殷勤，一开口就有一股拒人千里之外的冷漠。她扭头盯着哈杜伦，脖颈里的项链露了出来，白净的脸上挂满了不可化解的冰霜，连眼神中都能透出丝丝凉意。“这自然是我的故土，可是，我却感到有些难过，因为，有些人自称这里的主人！更让我难过的是……”温蕾萨瞥了一眼在旁边紧皱眉头苦苦思索的沃金，硬生生地咽下了这句话的后半部分，便不再言语，只是冷漠地环顾着周围的一切。

哈杜伦紧张地看了沃金一眼，好在暗矛巨魔的酋长正在全神贯注地思索着如何潜入祖阿曼刺探敌情的事情，并没有在意温蕾萨带有敌意的话语，即使沃金背后的弓箭手满脸挂满怒容，这位满脸沧桑的老者也无动于衷。

“风行者将军，如果不介意的话……”

“介意，收回你的请求吧！”温蕾萨丝毫没有掩饰她对哈杜伦的厌恶，“省点功夫想想怎么杀掉更多的巨魔……和其他的敌人吧！”她的目光掠过沃金满是皱纹的脸，却丝毫没有读出令她满意的信息。

一轮满月不知不觉爬上了夜空，丝丝月光交织成一张华丽的金色锦缎铺在了大地上，海面上的月光在波浪的起伏荡漾中欢快地跳着亘古不变的夜色舞曲，岸边有几条搁浅的破船静静蹲坐在沙滩上，时不时有几只不眠的海鸟从远处飞来，落在朽烂的船舷上，静默一会后便一扇翅膀向黑黝黝的树林里飞去。就在这静谧的夜色中，一个精灵悄悄地沿着岸边向南走去，清凉的晚风轻拂过她清秀的脸庞，垂在耳际的头发温柔的舔舐着白皙的脖颈，她的目光时而瞟向那不断冲刷着沙滩的岸边，时而又盯着不断有蝙蝠和蜘蛛出没的树林，甚至那些有些诡异的废弃村落也会让她驻足，遍布其间的断壁残垣只换来她的一声叹息，她用力的攥紧手中的弓箭，盯着乱七八糟的石头，目光竟然有些潮湿起来，但是她没有停留，依旧向前走去，好像前方有什么东西在召唤她。

穿过那个废弃的村落，她站在了一个长长的斜坡前，斜坡两边的路灯在黑暗中散发出一团团无力的昏黄，面前是一座拱门，拱门上方的雕饰已经残缺不全，但后面的建筑依稀能看出是一座宫殿的模样，3个尖尖的塔顶高高的耸立，盘旋的楼梯通向中间的大厅，大厅前的柱子倒塌了一根，雕满花纹的石头斜斜地倚在门前的通道上，将通道右边的栏杆砸开了一个豁口，看样子不会有人生活在里面了，因为她可以很清楚地看见在这附近来回穿梭着的鬼魂和侍僧。

“这便是风行者之塔……没错，这就是我的家，我在这里生活过，就在这里，有我欢乐的童年和少女时期。”



晶莹的泪珠从美丽的眼睛里流出，在她那如凝脂一般的脸庞划出一道美妙的弧线，又匆匆跌落在黑暗中。她低下了头，心里难过极了，在这里，她失去了她的双亲、姐姐、弟弟，还有她的故乡，更遗憾的是，他们每一个人离世的时候，自己都没能见他们最后一面。她不由得握紧了挂在脖子里的项链，“给温蕾萨，永远爱着你的姐姐，奥蕾莉亚。”这半条项链好似大姐坚定而温暖的眼神，能让自己稍稍安静下来。她的肩膀抽搐了几下，慢慢地抬起头，自己竟然躲过了那场惨绝人寰的战争，躲过了那必死的命运，这究竟是幸还是不幸？这么多年的战争，她本以为已经将自己磨炼成了一个坚韧的游侠将军，而在曾经的故乡和回忆面前，她还像是一个受委屈的小姑娘。

定了定神后，她抿起嘴唇，抬腿向前走去，同时举起弓箭向面前的那个飘荡的女妖射去，那怪物还没来得及惨叫便已化为一堆粉末，被晚风吹散。她厌恶地抬脚跨过，眼睛的余光无意间一瞟，发现女妖刚才站的地方有一本闪闪发光的书。

书？

温蕾萨小心地捡起那本满布灰尘的书，拂去上面的尘埃，可能是因为年代久远的关系，那硬硬的封面已经看不出是什么颜色的了，而此时她心里忽然涌上了一种异样的感觉，这本书看上去是如此的熟悉？好像是一个日记簿？她立刻用力擦了擦封面，字迹已经难以辨认，不过最下面一行字却异常清楚的撞破了她的眼帘：“……游侠将军，誓

与银月城共存亡！”游侠将军？这是大姐的字迹？她心情立刻激动起来，迫不及待地翻开这本书，而就在此时，泛黄的书页哗啦啦地如同被风吹落的树叶飘舞在夜空中，她呆在那里不知道怎么办才好，翻飞的碎纸屑如同枯叶蝴蝶上下飞舞在自己身边，她想起了小时候跟姐姐们在永歌森林的小河边嬉戏的情景，她伸出手，想抓住那些书页，就跟小时候抓不住那些顽皮的蝴蝶一样，她现在怎么也抓不住这些流逝的光阴。她回过神来，愣愣地看着那仅剩封皮和封底，小心翼翼地吹了吹上面的灰尘，翻开扉页，一行行字映入了她的眼帘：“……幸而温蕾萨没有在这里，希望我们的妹妹能远离战争核心，快快乐乐地继续活在这个世界上。我，以风行者家族和游侠的名义起誓，以我的死亡来换取奎尔萨拉斯的保全！永远爱你的姐姐，希尔瓦娜斯。”

希尔瓦娜斯？

“二姐？”

她一下子捂住了自己的嘴，却再也没能阻止自己的悲伤连同眼泪一起流淌了出来，她的呜咽声在静谧的夜空中显得格外突兀。

“是谁给予你在这里哭的权利？被驱逐者！”

同样突兀的一声怒喝打断了她的思绪，她来不及整理一下情绪，一边迅速地合上书本，一边下意识地向前方射出连珠箭， 破空的声音撕破了夜的宁静，又是一场杀戮吧，她发出了一声无奈的叹息。

“别来无恙，风行者家族的末亡者，我是洛塞玛·塞隆。”摄政王一双淡定的眸子穿破夜的黑暗，牢牢地盯在她脸上，随手丢掉了抓在手里的几只羽箭，“我的信使告诉我，你擅自踏上这片土地，而且还对我的信使大加侮辱，温蕾萨，你一定能给我一个完美的解释，对么？”

温蕾萨脸上立即恢复了平时的冷傲，不屑地盯着面前的这个“摄政王”，“这是我的故乡，我在这里出生，在这里长大……”

“但是自从你那一年离开这里之后就再也没有回来过。”摄政王打断了温蕾萨，“不是么？当你口中‘故乡’奎尔萨拉斯被攻破的时候，你在哪里？当所有的游侠跟那些怪物浴血奋战的时候，你在哪里？甚至当希尔瓦娜斯将军战死时，你，这个自称在这里出生、在这里长大的人，又在哪里？”摄政王逐渐提高了语调，即使有些愤怒却依旧保持优雅。“在暴风城的酒吧里跟那个那个肯瑞托的法师谈情说爱么？在跟那群暗夜精灵谈论我们辉煌的历史……”

“够了！”温蕾萨不由得有些恼怒，但对面那个人的话却像鞭子劈头盖脸地向自己抽来，这让她想起了心里最不愿提起的过往，她脸上悄悄泛起了一丝血红，顿了一下，她才开口说：“可怜的塞隆，在这个世界上，不是谁都有资格用这样的语气跟我说话！”

“那么，请问我有资格么？”

这个鬼魅一般的声音从废弃的大厅里传出来，话音未落，一个同样鬼魅的身影迈着优雅的步子从里面走出来，驻足在温蕾萨的身后，同样一身戎装，手提弓箭，那一袭黑色斗篷的兜帽遮住了脸庞，整个人全都笼罩在一团无法驱散的黑暗中，周身散发出一种冰冷、阴暗的气息，压迫得温蕾萨有些喘不过气来。

“报上名来吧！卑鄙的刺客！”温蕾萨显然早已习惯了这种刺客偷袭的场面了，但是居然有人能隐藏在自己身后不足20码的地方不被自己发现？她心里暗吸了一口凉气。

那个黑影缓慢地抬起头，斗篷的兜帽依旧将一张脸遮住，温蕾萨睁大眼睛却只能依稀看见那人的下巴和嘴唇，让她惊讶的是，那个人惨白的嘴唇竟然慢慢地弯成了一个笑容，这个笑容让温蕾萨感到有些熟悉，没等她想起这是谁的笑容，只见那人慢慢的举起双手，把扣在头上的兜帽向后一拉，乌黑的长发立即披在了肩膀上。



“别来无恙，我最亲爱的妹妹。”

那人口中吐出的每一个字好似一支利箭，准确无误地击中了自己的心脏，温蕾萨不由自主地放下手中的弓箭，紧紧地护在自己胸口，而另一边的洛塞玛则有些高兴。

“希尔瓦娜斯，我的将军，再见到你很高兴。”

“摄政王，你的话很动听，但是，我更愿意你叫我黑暗女王！”希尔瓦娜斯笑着看了一眼昔日的副官，便又将目光放在温蕾萨身上，“怎么了小妹，看见二姐激动到忘记打招呼了么？”说完又是粲然一笑，与那笑容不相吻合的是，她的周身却源源不断地散发出阴冷的气息。

温蕾萨胸口急剧的起伏，投手便是一箭。

两个长着翅膀的华尔琪从天而降，轻易地将那几支羽箭化成一缕尘埃，飘散在空气中。

“你不是我二姐，我的二姐已经战死在奎尔萨拉斯了！你休想骗取我的信任！你这个怪物！”温蕾萨心中暗暗心惊，脸上却不动声色，无论场面有多凶险，千万不能自乱阵脚，这可是战斗大忌。

“哈哈哈！”希尔瓦娜斯仰起头发出一连串尖利的笑声，刺得温蕾萨的耳膜有些疼痛，温蕾萨惊奇地发现了挂在希尔瓦娜斯脸上的两行泪水。



“你……也会流泪？”温蕾萨有些不解。

“怪物？哈哈，没错，我是个怪物，你们口中的‘希尔瓦娜斯’早已经死在了奎尔萨拉斯，死在了银月城保卫战中。”希尔瓦娜斯声调变得低沉，“那一天，她匆匆忙忙地写完最后一页日记，便立即带领守候在门外的游侠部队冲到最前线去了，那是一个什么样的场面啊，你见过那样的战争么？”

温蕾萨不言语，只是默默的盯着面前的那个人。

“等到战争的间隙，她才想起来把大姐留给她的项链忘在家里了，可是当时的战况已经不允许她再回去拿起那串项链了，知道么？温蕾萨，那场战争自始至终她都在想着她的姐姐和妹妹！”

“可是……”

“可是，你知道什么叫绝望么？你知道被霜之哀伤刺穿心脏的痛苦么？你知道国破家亡的悲痛么？你知道我忍受黑暗力量的煎熬么？”希尔瓦娜斯的声音又变得尖利起来，夹杂着嘶哑的嗓音，使得空气中弥漫着一股伤心欲绝的气息，“哈哈，怪物？没错，我是怪物！可是我是为了奎尔萨拉斯才变成的怪物！没有我们这些怪物，你们还有机会站在我面前趾高气扬地高谈阔论么？”

温蕾萨无言以对，只是呆呆地看着面前的希尔瓦娜斯，一直拿在手里的那本书掉在了地上，一枚项链从书中跌落，在夜色中发出凄惨的白光。

还没等温蕾萨明白过来，那枚项链已经被攥在了希尔瓦娜斯的手中。

“给希尔瓦娜斯，永远爱着你的姐姐，奥蕾莉亚。”

希尔瓦娜斯愣住了，她木呆呆地抬起头，目光与温蕾萨相对，最后停留在温蕾萨胸前挂着的半条项链上。

“将军，那是奥蕾莉亚送给你们最后的纪念，所有的游侠都知晓这个故事，您和温蕾萨一人一半，凑起来便是一条完整的项链。”洛塞玛轻轻地走到希尔瓦娜斯身边，在他心中，不管发生什么，希尔瓦娜斯永远都是他的将军。

“我以为再也找不到她了，我的姐姐……”希尔瓦娜斯的目光顿时变得柔和起来，说这句话时的语气也变成了一个天真的少女，那欣喜的神情好似一个孩童找到了失去多时的心爱的玩具，温蕾萨看着她，与希尔瓦娜斯的目光相对，交织的目光中浮现出了那些曾经快乐的岁月，那些让每一个人留恋的时光……

“二姐……”温蕾萨口中喃喃地说着，她仿佛看到了那个总是替自己承担过错的二姐，那个自己视为榜样的坚定、勇敢的二姐。

希尔瓦娜斯死水一般的脑海中也泛起了点点涟漪，从小时候一直想到了那场战争，姐姐一去不复返，再也没有音讯，是生还是死，她丝毫不知晓；妹妹跟随罗宁远走高飞，只剩自己一个人苦苦对抗着天灾军团，没有姐妹的帮助，没有家人的安慰，也许她此时不是一个游侠指挥官，而仅仅是一个在家族生死存亡的危急关头，需要安慰、需要支持、需要家庭温暖的女孩，而除了战友给他的表面上的支持，她又得到了什么？在她面对阿尔萨斯时，如果大姐在，她肯定不会害怕，如果有小妹在，它也绝不会如此孤单，但这只能是一个假设。也许霜之哀伤划破她的血肉时，她已经觉得解脱了，因为她活得太累了，她再也不用承受这么多的沉重负担了，但就算自己死了，也不能得到死者应有的安宁！自己变成了……妹妹口中的“怪物”！

希尔瓦娜斯的目光逐渐变得浑浊，逐渐恢复了那冷冰冰的样子，她直视着温蕾萨：“你以为我会怀念我成为被遗忘者的黑暗女王之前的岁月么？你错了，那些日子早已经尘封起来了，即使是奥蕾莉亚，也只不过是尘封的记忆罢了！”希尔瓦娜斯的声音从柔和到尖利，等说完最后一句话时甚至有些刺耳了。说完这句话，希尔瓦娜斯随手丢掉了项链。

而温蕾萨的目光跟那串项链一起跌落在了冷冰冰的地上，她异常疑惑地抬起头盯着希尔瓦娜斯，把已经徘徊在嘴边的“二姐”生生地咽了回去，是啊，她怎么能是二姐呢？她分明就是那群该死的被遗忘者的头领，跟绿皮怪物一伙的部落！

“你来这里，究竟是为什么？”温蕾萨的语调依旧有些发颤。

“这是部落的领地，也是我的故乡，摄政王，我可以来么？”

“随时恭候，将军！”洛塞玛的声调依旧那么的谦逊。

“那么，轮到你了，你为什么来到这里？银色盟约的游侠将军？就是为了来找寻往日的记忆么？”

“我只是为了履行约定。”温蕾萨说，“还有一件事我不明白，阿尔萨斯已经死了，你为什么还在不停地杀戮？”

“好了，这不是你该问的问题了，银色盟约的温蕾萨，我希望，下一次见面，不会是在战场上！”希尔瓦娜斯一挥手，“走吧，我的心愿了却了。”

一群被遗忘者卫兵突然从树林的阴暗处现身，面无表情地向着斜坡下的路走去，希尔瓦娜斯最后看了温蕾萨一眼，转过身去。

“二姐！”温蕾萨失神地叫了一声。

希尔瓦娜斯停下脚步，扭过头，却没有看温蕾萨，只是盯着那黑魆魆的天空不再言语。她紧抿嘴唇，脸上的面纹扭曲的如同一张弯弓，过了许久，她回过头去，双手把兜帽扣在头上。

“请叫我……黑暗女王。”话音未落，人已不见，只留下断壁残垣和满地悲伤的记忆。P

读者来信

bluesky：对于国内和国外游戏，很多人都有自己的看法。这位读者来信中提到的游戏的种种也代表了玩家群体中的一种观点。因为版面原因，文章有删改。欢迎大家给我们来信，或者在腾讯微博或新浪微博上**@大众软件果然棒**。

被边缘化的游戏

■吉林 阿凡提

与很多体育项目一样，电子竞技通过电脑表现人与人之间的较量，其观赏性不亚于很多体育项目，只不过属于游戏范畴，使其在口碑上与其他体育项目相去甚远。如今依然有不少机构、媒介把电子竞技看作一种娱乐，甚至是一种玩物丧志的表现。于是，就有了对电子竞技贬低，报导失真现象的涌现，加上竞技游戏中的不平衡性很容易导致游戏战术单一化，这种观赏性下降使市场下滑更加明显。久而久之，广告商、赞助商捞不着好，开始撤资，然后俱乐部开始解散。对于每天与“电脑”打交道的电子竞技选手，尤其是一些新生力量来讲，不知名的时候得不到应有的回报，更没有相应的保障，还要面临现实中压力（如再就业问题对于很多奥运体育运动员都是如此）。或许“被关注”成了那些为梦想而战的选手一种奢望。

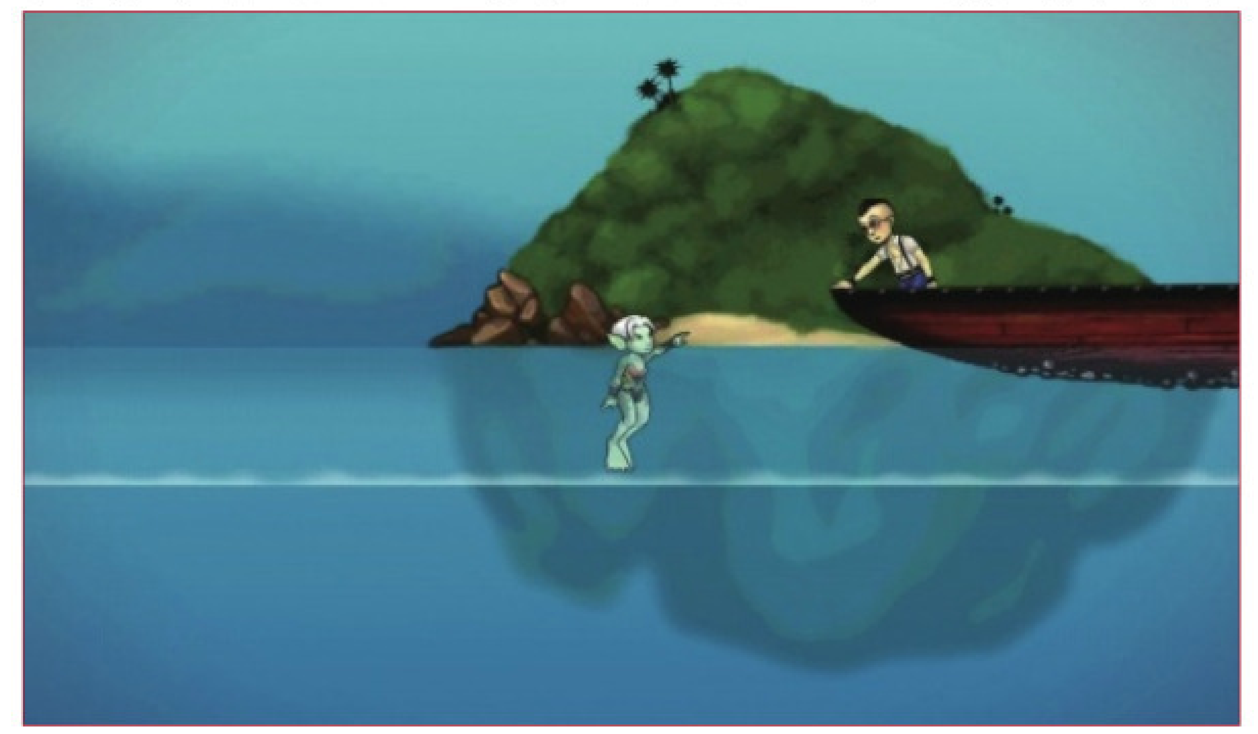
艺术就像一面魔镜，每个人都从中不仅看到臆想出来的另一个人，还能在这个虚构的人身上看到自我。可如今随着经济的发展，社会节奏越来越快，人们似乎更关注所谓的享受。而作为与文学、绘画、音乐等并列的第九艺术——游戏更是被称为电子海洛因，加上盗版、商业化等方面的冲击，使那种带有很强思想的艺术游戏也日益减少。

好的游戏是展现一个世界和文化背景，通过气氛的营造让玩家做真正的自己，也让玩家有所触动和感悟，其带来的乐趣不仅在于游戏过程本身，更在于玩家与厂商的游戏之外二次创造的过程。相比之下，很多爆米花类的游戏为了迎合市场只是带给玩家一种直觉和感觉的刺激，却很难给玩家一个思考的空间。游戏更多是通过象征和人物形象的塑造来让玩家自我挖掘每个角色的内心，并看到那些映射出现实世界中的人的缩影。不难看出，气氛的营造能让玩家与游戏产生互动和交流，可以说好的游戏是让玩家在体验中感受，而不是在结果中，这也就是为什么会有人玩游戏那么多遍还不尽兴。

每个地域都有自身的文化特色，比如欧美游戏中所带有的魔幻科幻色彩，如魔兽世界、龙腾世纪、蝙蝠侠；小的方面像“侠盗猎车手”所带的美国3个城市的文化；又如我国的傲世三国、秦殇，虽和外国很多游戏运行方式相仿，但不可否认的是它们满足了不少玩家在玩国产游戏时对传统文化的需求，在国产游戏中达到了少见的成就。不过近年来或多或少地因为盗版和舆论的影响，中国游戏产业开始走下坡路了，原先以武侠精神忠、义、情为支撑的国内两大RPG——双剑（仙剑奇侠传，轩辕剑）中的前一个解体，而新DOMO小组的制作水平始终未达到新的高度，仅靠着热衷粉丝的支持而勉强维持。另一边不少外国游戏厂商拿中国的文化做成游戏卖给中国，比如日本光荣公司的《三国志》，这系列已经出到11（编者注：2012年将发售12），不论在质量还是销量上均不亚于任何一款国人自制三国游戏。众所周知，“三国”在中国的历史地位不可忽视，如今却被外国利用来赚钱，不得不说这对本土游戏商的一大讽刺。不仅是游戏产业，像电影，音乐等艺术都遭到外国厂商的侵蚀。

如今国产游戏制作沦落到如此尴尬的境地，究其原因，其一，不外乎是游戏制作者权益无法得到保证。盗版业的发展让玩家用5元甚至不花钱就可玩到价值XX元的游戏，其低廉的价格和一些部门对盗版的轻视让盗版业迅猛发展。其二，很多人想买正版却买到伪正版、阉割版（消去很多游戏音乐和动画）。如此种种，对玩家和制作者们的打击更为严重。于是很多忠实玩家不惜从网上订购游戏，这最起码是对游戏开发者劳动付出的一种回报（很多玩家无法买到正版）。其三，代理国外游戏的国内代理商在汉化等方面或多或少对游戏文化的了解程度还不如现在的第三方汉化组。可以说现在的盗版不比从前，已经向精装化发展，而且也注意品牌与包装了。有的盗版除了没有授权合同以及序列号（无法联网），在优化Bug和兼容等方面做得简直比正版还好！这也让更多人开始青睐盗版。如此恶性循环之下，正版就活得越来越艰难。久而久之，制作者们付出了心血却得不到回报，谁还会诚心诚意去制作游戏？功利和商业也极大地影响游戏质量，游戏商开始将高硬件需求作为宣传点，却忽视了游戏本身的艺术价值。的确，画面是越来越好，但游戏性却是一代不如一代。其四，不仅是国内的RPG，国外厂商也是如此，就拿EA的极品飞车系列和FIFA系列来说，每年出一代对游戏策划来说在创新和游戏性上都是很大的考验。如今，这2款游戏是越来越专业和真实，却失去了游戏性，上手难度也越来越高，自然销量越来越低，窃以为还不如停一年好好开发一下。另外，FIFAOL的出现，不知是不是未来的单机游戏都会变成网游呢？

说独立游戏难，相信谁都不会反对。不论是超级肉食男孩极限跳跃还是时空幻境推理谜题，这些游戏中的很多关卡

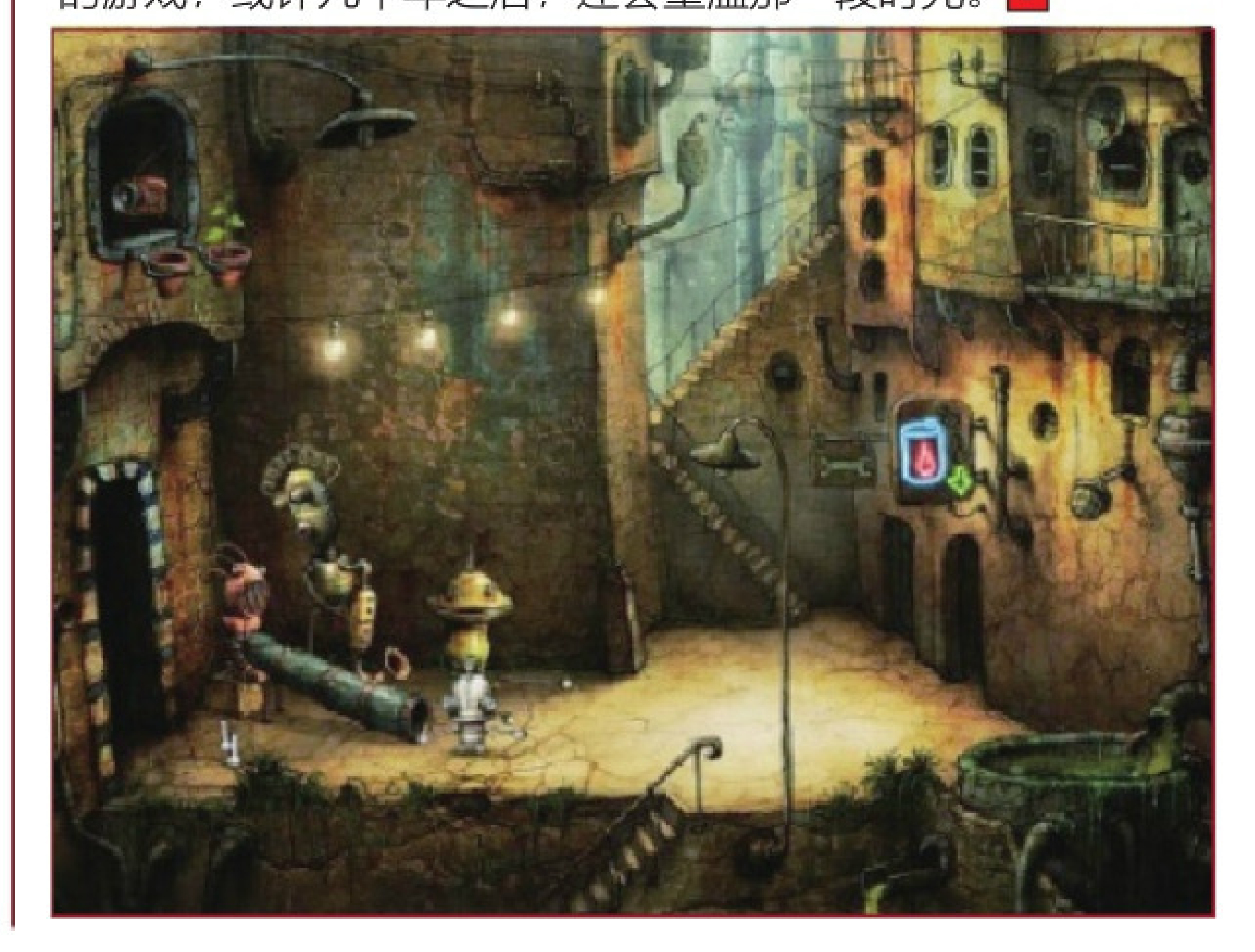


都给我们留下深刻的印象。商业游戏更多地倾向于把游戏当作娱乐产品看待，很多时候我们扮演的是一个英雄，一个救世主，一个怎么打都打不死的孤独者，这样在美轮美奂的画面配合之下，玩家更多的是感受了那种世界观，那种角色与角色、角色与环境等等关系互动下的气氛，在这种渲染之下让我们每杀一敌，每过一关，都会产生游戏带来的快乐和满足。至于是否合理，玩家得到什么，游戏的创意等等恐怕在商业游戏中实不多见。而独立游戏则需要我们去想像，去思考。相信正是因为正是这种出发点，创作独立游戏难。也正是因为有了这些喜爱游戏的人们才保证了游戏的艺术性。



为什么超级玛丽，俄罗斯方块那么经典？为什么在如今画面炫目满目游戏中，很多人却选择了过去那个时代的游戏？理由很简单，当一款游戏出了n代，可剧情、动作、操作感等等方面还跟初代差不多，那么画面就算再漂亮和炫目，对于已经玩过的我们来讲也仅仅就是养养眼罢了。经典游戏之所以经典，是因为它们的可玩性使得其价值得以无限提升，以至于玩家在每一次玩的时候都会有不同的感受，每一次都不会厌烦。这样的游戏永远也不会过时。与那些重回报的商业游戏相比，独立游戏制作者不以盈利为目的，而且他们做游戏是因为对游戏的热爱，甚至是一种信仰。他们希望玩家了解自己做的这个游戏所展现艺术文化和希望表达的感情。可以说这种精神文化的宣扬本应该由很多商业游戏来完成，可如今令人眼前一亮的经典之作中很多游戏的“占地面积”越来越大。这是对现近年来开发成本越来越高、画面越来越出色但游戏性却逐渐消失的那些游戏制作商们的最大讽刺，对那些高投资开发商来说也真够可悲的了。

我时常在问自己，玩游戏玩的是什么？其实玩的就是那种身临其境的探索、那种新鲜感、那种对游戏世界观的寻求。我们总会看到那些诙谐的对话，峰回路转的“惊喜”，感慨着那些人的坚持和承诺还有抉择等等，哪怕是一个小小的细节都令人触动。无疑，这种互动为我们带来不仅仅是玩，还能成为一个人的一种回忆。我们保存着那些难以忘怀的游戏，或许几十年之后，还会重温那一段时光。



快评

看了本期特别策划，特别是“下篇：不散的阴云”，结合前不久闹得沸沸扬扬的CSDN密码泄露事件，真的感觉安全不完全是哪一方的问题，不论是用户还是服务提供商都必须要有意识才行。相反在杀毒软件上，如果平时有好的习惯，其实杀毒软件在很多时候就只是个心理安慰，几乎没啥用。相信大软接下来会做有关安全的专题吧？（**网友 膝盖中箭了**）

bluesky：啊哈，给这位读者看穿了。我们的确在策划一个与安全相关的专题，就在接下来的某一期中。

你对手中这本杂志有什么看法和感受，欢迎告诉我们。你可以发送Email到bluesky@popsoft.com.cn，也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼物。



大软微博话题



中国农历新年也已迈入2012，无论这个世界是否会在今年毁灭，该干嘛还是先干嘛，比如咱们的微博话题。来来来，看看这期大家都讨论了些什么。记住咱们的官方微博：

http://t.qq.com/popsoft

http://weibo.com/popsoft

本期应用话题： 新一代的主流处理器中，都内置了显示单元。双芯合一的时代，你做好准备了吗？你了解它们吗？对你来说集显是纯属浪费晶体管，还是为你节省了显卡的费用呢？由此催生和推出的超极本、一体机等产品，你感兴趣吗？

张无爱： 如果是追求便携的朋友，那么集成的好处显而易见。如果是追求性能的玩家，就不得不为鸡肋的集显买单。从企业方面来讲，救活了一大批从事显卡研发的员工；从买家来讲，希望能推出不同的纯CPU和双芯合一的CPU。

merlinpinkst 编： 苹果赢了！

杨文韬 编： 虽然CPU内置显示单元并不会给现在的生活应用带来特别大的影响，但这毕竟是当前技术的发展方向，无需专做心理准备，日积月累之后，大家终将习以为常。

Francis： AMD的APU图形处理性能看起来确实不错，就是如果价格上再亲民一点，我想应该会热的。

JianlongLiu： 我同学那个i5 CPU的戴尔普通本很渣！"红河"都不能玩|| **大众软件果然棒 编：** 玩游戏还是台式机更合适，但是对各种没法用台式机游戏的来说，本本就是上佳选择了。 || **Francis：** 现在的主流本性能真不渣了 || **JianlongLiu：** 我只知道笔记本渣渣。

猫猫村的艾路酱： 恩，尤其是主频，好像各别型号还没有三级缓存，拿来玩PS2模拟器的话肯定很吃力！

大众软件果然棒 编： 最后发现就是一手机…… || **Sting 编：** 希望未来可以把声卡、内存、硬盘，一个个全都整合入处理器，然后只需要带着一个CPU到处嵌就好。

钢铁肖恩： 毕竟集显的性能还是不如独显，为了玩游戏买个带集显的电脑还是觉得钱花得不值。

永恒落下的瞬间： 因需求不同而出现的产物而已。对于那些不太需要大量图形化功能的人士来说集显是个很不错的选择；而集显的出现一定程度上来说也是MacBook Air、Ultrabook出现的重要条件和前提。整合是未来的趋势，未来的集显能达到什么程度呢？拭目以待吧～

小俊的小野： 从能源和易用性说，融合的确是最好的方案，企业和家庭用户会有更合算的选择。动辄100多瓦功耗的显卡，再说大多数人不会花多少时间玩大型游戏。不管是看金钱还是能耗，只要显示单元性能不断提升，融合都更有前景。当然，对于大型游戏，是否能由云端提供支持？

大众软件果然棒： 果然对于纯游戏玩家来说还是用台式机上独立显卡才是王道；便携设备里，融合才是未来，毕竟不是所有人都拿笔记本玩游戏的。

本期游戏话题： 新春来临之际，娱乐产品综合评分网站Metacritic公布了2011年优秀游戏的媒体综合评分，《蝙蝠侠：阿卡姆之城》《上古卷轴5：天际》同积96分，分列一二位，《传送门》屈居第三。这3款游戏都有PC版，你玩过了哪些？在你心目中，2011年给你留下印象最深的是哪款游戏？

避难所小白鼠： 相比疯人院，对阿卡姆城多少有点失望。

8神经POPSOFT 编： 这三款游戏我全都没玩，真是愧做编辑啊！现在我决定补课把它们全都玩一遍——如果到2012年底我还健在的话，争取这一年内能实现。除此外，2011年给我留下印象最深的新游戏，大概是《死亡空间2》吧，好几次晚上一个人玩，让我深刻体会到年龄越大胆子越小这个道理，真是弱爆了。

祁津忆： 人生路漫漫。死亡空间值得把时间用在屏幕上。

血觞Joker 编： 为什么我还是把时间花费在了WoW和三国志11上面？好吧，我会告诉你是因为我的小本不给力拖不住高端游戏么！

指间-世界： 果断仙剑5和使命8！

完颜熙亮 编： 我看刚才讨论的核显问题，可以用这3款游戏做试验，看看效果如何。

猰貐貅： 这个嘛，肯定是上古卷轴了。自从我用了上古卷轴后，腰更酸了，手更痛了，一年只要玩一款游戏就够了！

危险的屁H： 偶是学生……没那么多时间和金钱去玩游戏……但是……从大软的介绍和一些其他方面的了解……感觉上古卷轴还是很不错的，尤其是它的画面给我的感觉很大气。有期大软中旬刊不是还送过一张"天际"的海报吗？拿到后第一时间就贴上了，看到的都说好！

配音木成： 目前玩了两把蝙蝠侠阿卡姆城，没有让玩过好几遍阿卡姆疯人院的我失望，阿卡姆城更加完善了蝙蝠侠的世界～尤其是那个遥控蝙蝠镖的U型回旋和减速控制，大爱呀～各种随之而来的谜题非常给力，哈哈，上古卷轴5还没开始，不过自从我膝盖中了一箭我就知道抽时间会接触下的……

digmouse 编： Portal 2的文艺范，"老滚5"至今没玩不好多做评论，蝙蝠侠虽然是好游戏但总觉是一般的作品。

白旭东_B6： 我又想起了死去的迈克尔高夫……为他老人家致敬，你让阿尔弗雷德深入人心，默哀5分钟……其实我是准备"搓""老滚5"的，但因为最近学习任务重也就没玩，寒假再说吧……传送门没打算玩的，可能它不是我感兴趣的一类游戏吧，况且前段时间一直在玩启示录，再等段时间再说。

大众软件果然棒： 过去那一年中值得回忆的游戏有很多。新的一年已经到来，游戏大作也有很多，如"三国志12"这样拥有大量粉丝的游戏也会发售。新的一年，继续游戏！

林晓在线

林晓：春节过了，元宵过了，大家忙过节忙坏了吧？在软盘里询问大家新年第一天都在做什么，答案不管是什么，归纳起来都是一个字——忙，连宅在家里的人都很忙。看来，端杯清茶坐在阳光下发呆的悠闲，真的不是很容易就能得到的。

中国刺绣，锦鲤与装裱画廊

■北京 林晓

新年打算每天写博客，既练笔又是对生活的实录。结果昨天就没写，昨天琢磨一个策划案，到半夜才憋出来，脑子真是不用就锈必须常常找事情来折腾。

今天去五环外的一个花鸟市场取装裱好的两幅字。花鸟市场是很大的大棚，没有鸟，花很多，鲜切、人造、绿植、园林用品诸多和花草有关的用品十分齐全；市场里还有卖鱼、茶具、仿古家具和字画的。有些花鸟市场里还卖猫狗仓鼠什么的，这家不卖。

喜欢这家的原因是它足够大，全逛下来要一个多钟头，而且东西多，琳琅满目。上月送字画来匆匆忙忙，没有细看，今天时间充裕，而且带了宝宝，就多呆了一会儿，教宝宝认识市场里的种种物品。

于是发现卖鱼铺里，锦鲤多起来。这种体型较大而且喜欢群体活动的观赏鱼显然不是一个小鱼缸养得下的，只有鱼池才行。而画廊的数目惊人地多，且出售的画作里有许多的中国刺绣作品，配了古朴的木头框架，尺寸很大，只有宽敞的客厅或者过厅适合摆放。装裱行也很多，且家家生意都很好的样子，有字画才需装裱，有要挂起来的照片才需镜框，这又不是狭窄居室需要的装饰。

看来，是住有院落宅子的人多了。

数年前在安贞华联附近的市场看到中国刺绣作坊，老板正在给欧洲王室绣婚纱。后来十字绣流行，这家雅致的作坊随着市场一起消失了。听说南方苏绣之地，已经没有什么人愿意学习刺绣。而十字绣却迅速普及，到处可见手拿绣布有空就扎几针的人。那时候很是为中国传统刺绣能否生存下去捏一把汗。

现在，我不太担心中国刺绣的将来了，只要坚持，审美取向总会回到正确的道路上来。



如今已经很少见的刺绣，大爱熊猫！



锦鲤还是得用鱼池养，用小鱼缸真是在虐待鱼儿们啊

读者来信

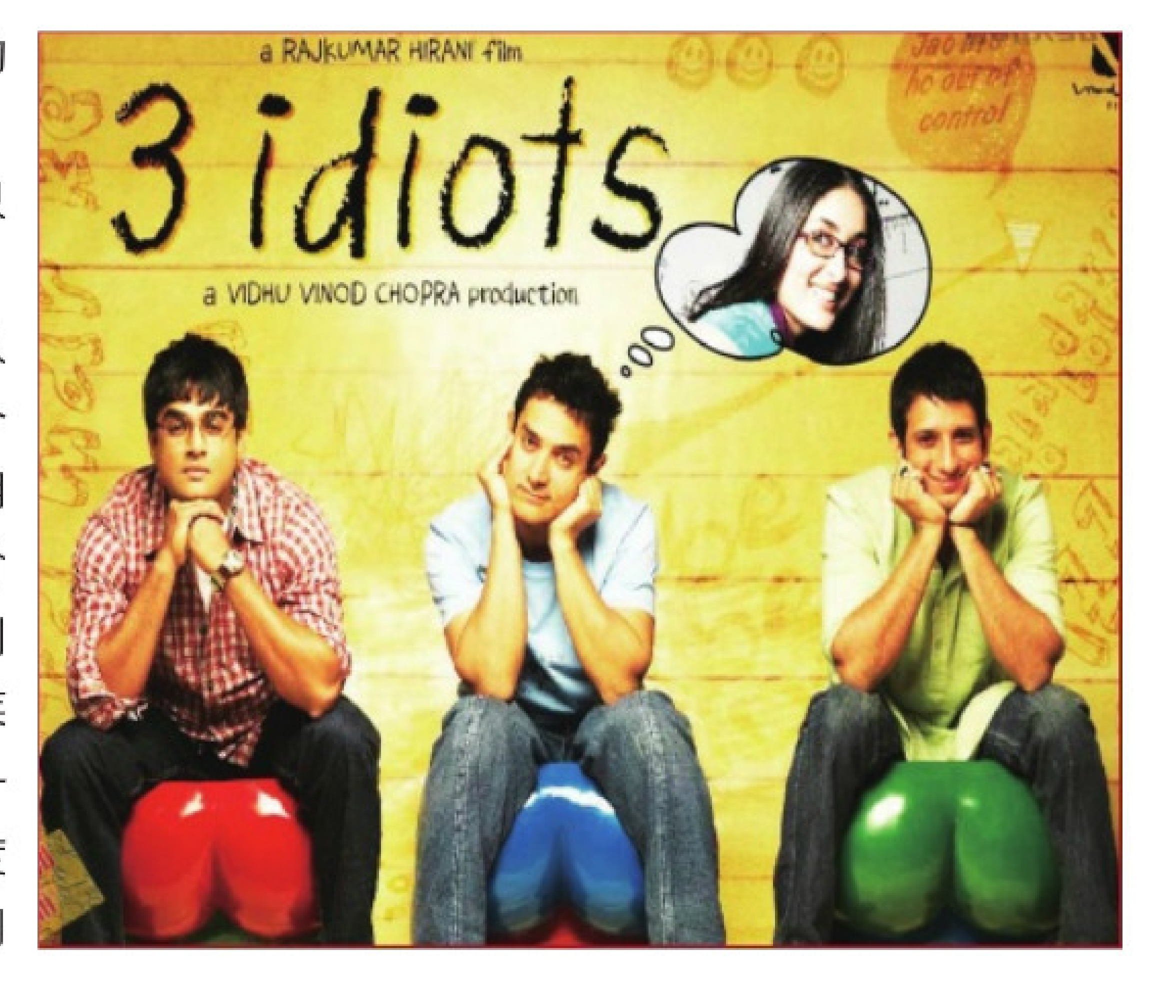
冒昧地问一句，林晓姐姐最近还好吗？我是一名大软的读者，它陪我度过了中学的美好时光，上大学以后终于可以沉迷游戏……杂志看得少了，最近买的一期（2011.11）没有在“读编往来”中看到林晓姐熟悉的身影，不知您还在大软工作吗？还记得当年，很多高中的少年都在高考的压力下向林晓姐请教问题，您总是能给出很中肯的建议，再加上编辑部的故事那诙谐的文风，让我们的压力一扫而空啊。当时对这样一个问题印象很深，某读者问该报什么专业的问题，而您说编辑们都是不同专业毕业的，从事本行的很少，大学更多的是培养人学习的能力。 数年过去，我也本科毕业了，由于对数码产品和游戏产业有浓厚的兴趣，想去《大众软件》毛遂自荐一下。但网上没有查到大软招聘的信息，只能求助林晓姐姐啦。我想了解下大软编辑部有没有人员需求，相关的要求等等，望林晓姐姐不吝赐教。**（网友 LanceloT）**

林晓：我最近挺好的，胖了，尽管睡得比狗晚，起得比鸡早（家人语），但架不住吃得多外加不运动……我人虽然不在大软，心却和大软在一起，很肉麻很真实。大软需要有为青年，如果你喜欢摆弄软件、硬件、数码；如果你熟悉IT业，常有所感；如果你挚爱游戏，多有所悟；如果你醉心打探、整理、分享信息；如果你热爱写作，文笔出众：最后——如果你喜爱“大软”，欢迎加入我们！你可以把个人简历、以往所撰写文章发送至editor@popsoft.com.cn，先从作者开始为大软工作吧（邪恶地笑啊……）

观影

三傻大闹宝莱坞（美国）

■北京 林晓



这不是一部新电影，但能够在大屏幕上看到中文版，还是有不错的新鲜感觉。印象中的印度宝莱坞电影，还是夸张的歌舞与漂亮的服饰，加上俊男美女的表演，怎么脱离现实过瘾怎么来，有娱乐性，但也就只有娱乐性了。当然也有例外，少年时代看过的《流浪者》和《大篷车》至今仍然是我的心头宝。其实，在超现实主义的浪漫背后，印度电影从来没有忘记对现实的批判。正如这部《三傻大闹宝莱坞》，说的是三个傻瓜的校园故事，但暗讽的是印度的教育体制和社会。主人公只不过用嬉闹行为抵抗印度填鸭式的教育谬况，用捣蛋的方式数落印度严重的阶级及自杀问题。虽然少不了宝莱坞热闹的歌舞，但嬉笑怒骂之间的犀利锋芒丝毫不加掩饰，典型的寓教于乐，老少皆宜。所以《三傻大闹宝莱坞》在印度获得票房第一，在国外反响也很不错。中国观众评价是“一场关于有理想的人的追梦旅程。”，迅雷看看的评分数高达9.8分，一度达到9.9分，在风行网络电影中是唯一曾高达10分满分的电影。在电影网的调查中显示网友将此电影定为“强烈推荐”级别。

新片上映

★Hello！树先生——有人说是奇幻有人说是超现实主义，也有人说导演只讲了半个好故事，电影后半部分完全喝醉了。但所有人都承认，王宝强的演技是又上一个台阶了。

★保罗——成人动漫爱好者的《E·T》，英式范儿十足，戏仿和颠覆了许多科幻电影中的外星人和阴谋论。主演是英国喜剧金牌搭档西蒙·佩吉和尼克·弗罗斯特。

★碟中碟4——阿汤哥从世界第一高塔上跳了下去！动作场面依然够眩够酷够令人窒息眩晕。但阿汤哥毕竟已经是知天命的年龄，美人迟暮，英雄事业还是让给年轻人吧。P

动漫

《伪物语》华丽参上！

■江苏 Yuko



十分想再次看到阿拉垃圾君，啊不，阿良良木君的吐槽呢！（抱歉舌头打结了……）《伪物语》如期而至，想必关注“物语”系列的各位都抱着必追的心情吧！

《伪物语》是西尾维新创作的轻小说“物语”系列第3弹，按时间顺序则是《伤物语》《化物语》的续集。原作小说分为上下两卷，分别讲述本作主角阿良良木历与他的妹妹阿良良木火怜、阿良良木月火身边发生的怪异故事。嘛～《化物语》TV版中那两只元气满满、有诸如拔掉哥哥呆毛的“暴力”倾向的妹妹们，在《伪物语》中也狠狠做了一次主角呢。

值得期待的依然是西尾老师程序化却意外有趣的吐槽，以及奇特的叙述形式——在暴力与温柔两个极端里反复徘徊、随意切换。用极少的形容性描写、反复吟唱的对话描写塑造出极富魅力的角色，这一点使得与新房昭之的合作契合度堪称完美。仅善用单帧静态画面、飞速闪过的大量文字、简洁到“被指省钱”的背景以及人物偏头45°等惯用手段，新房昭之就完成了对原作的“神还原”。此次负责音乐的仍然是才华横溢的神前晓先生。虽然其他制作人员有所变动，比如由板村智幸先生担任系列监督，但仍然可以提高期待哦——他曾经负责《化物语》第12话（仰望星空那一集）的分镜，希望板村监督可以给《伪物语》带来一种全新的风格。

此外，神谷浩史、花泽香菜、堀江由衣、樱井孝宏等CV将继续出演，《伪物语》的声优阵容也相当闪亮呢。华丽丽的Staff，请务必继续关注《伪物语》！

新番速递

★《少年同盟第2期》——明明基情浓厚却不讨厌反而觉得很有趣是怎么回事……果然淡水彩的风格比较喜欢呢～

★《零之使魔F》——人气轻小说改编，圣女裴路易斯终于来了！钉宫阿姨，就让“无路赛”响彻云霄吧！另，希望作者山口　先生保重身体，早日康复。P



妙警贼探——Catch me if you can

■福建 玉焰



一个是艺术品偷窃、货币伪造、证券欺诈样样精通的飞天大盗，一个是FBI白领犯罪科的老大，这样的两人却机缘巧合成了白领犯罪科的精英组合。然而默契十足的破案生活却并不如表面一样简单，第一季里Neal初恋女友的失踪，引出幕后老大寻找的神秘古董音乐盒，音乐盒中的旋律解密之后导向一艘纳粹留下的、满载着价值连城的艺术品的二战时期潜水艇……一环扣一环的阴谋层层揭开，Neal从没停止过对谜团的追踪，Peter也沉浸在猫抓老鼠般的乐趣中，享受着与Neal的斗法。上季末Neal在Peter眼皮底下的偷梁换柱可谓有史以来最惊险，虽然最后化险为夷，但Peter最宝贝的老婆却被Neal的前搭档绑架，两人的合作关系又将步入一片未知的迷途……

如果你也喜欢诈骗电影的话——例如莱昂纳多那部名字就嚣张到欠扁的《有本事就来抓我》，或是卡司强到闪瞎你狗眼的《十一罗汉》系列，你也一定会喜欢这部妙趣横生却又不乏惊心动魄的剧集。饰演Neal的男一号Matt Bomer凭借此剧一炮走红，不但力压群雄被评为“2011年度TV圈最性感男士”，连诸多大牌明星也毫不掩饰对他的疯狂——《吸血鬼编年史》系列小说的作者安妮赖斯（《夜访吸血鬼》的原作者）不止一次在公开场合宣称“Matt拥有最符合我心目中吸血鬼李斯特的形象”，可以想见Matt以后的星路肯定是一片灿烂。你还等什么呢，快来围观360度无死角、出场自带聚光灯特效加持的完美诈骗犯长什么模样吧！

好剧推荐

★无证律师——USA电视台似乎对双男主的剧集类型特别感兴趣，在《妙警贼探》大获成功后，这部法律题材的高质感剧集又迅速抢占了收视率高峰——一个是纽约最好的庭辩律师，一个是拥有天才头脑却碌碌无为的失足青年，这样南辕北辙的二人组合，能产生什么样意想不到的化学反应呢？

★好汉两个半——CBS电视台终于炒掉了恶行累累的Charlie Sheen（本剧男一号演员），换上新生代小帅哥Ashton Kutcher，不过他究竟能不能撑起这部老牌收视率冠军喜剧，还得靠时间来证明。P

体育圈

三冠后，他只需要一个奖杯

■北京 Joker



作为球员所能拿到的最高个人荣誉，无疑就是金球奖了。这座金灿灿的奖杯无疑是对一个球员的最高评价。而这个来自潘帕斯草原的小个子，他已经达到了所有足球运动员一个为之仰视的高度：坐拥三冠！这个成绩以前也只有一人达到过，那就是伟大的普拉蒂尼！

这个小个子就是里奥内尔·安德雷斯·梅西，一个出生于1987年6月24日的年轻人，梅西在11岁时被诊断出发育荷尔蒙缺乏，而这会阻碍他的骨骼生长。高昂的医疗费用一度让家庭绝望，但是上天没有让这个天才被埋没，巴萨的雷克萨奇看中了梅西的天赋，在2000年将他带到诺坎普，梅西举家搬迁到欧洲。

于是一个球员的传奇就这样开始了。在巴萨的这些年，梅西逐渐成长起来，成为了球队的领军人物，成为了巴萨的新旗手，成为了一个时代最璀璨的巨星。由于身体疾病的缺陷，梅西个子一直不高，但就是在这不高的身材之下，一个倔强而不屈的心支撑着他前进。

巴萨成就了梅西，但同样，梅西也成就了巴萨，如果说哈维是“宇宙队”的大脑，那梅西就绝对是队中最锋利的尖刀，撕裂敌人的防线，一击致命。

梅西的职业生涯完美么？不，他也有他的苦恼，那就是他的祖国——阿根廷。国家队的成绩始终不理想，这也成了许多人抨击梅西的最大原因，但请不要忘了，梅西在国青队时候的那支阿根廷青年队的成绩是有目共睹的。

梅西现在需要并且仅需要那座大力神杯来完整他现在已几乎完美的职业生涯了！我们祝福梅西，这个令人尊敬的“小个子”。

新闻流言板

★阿联底薪签约小牛，在曾经的模板诺维斯基身边是一个绝佳的学习机会，希望阿联都有长足进步。

★CBA赛场JR老姐和女友引起骚动，但是客观原因却是球场安管和低水平裁判，公说公有理，婆说婆有理，那就这样吧。

★米兰宣布帕托留队，引进“野兽”特维斯的计划彻底泡汤。P

热门应用TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

大众软件软件关注排行榜		
排名	软件名称	投票数
1	QQ	2337
2	WinRAR	2285
3	快播	2230
4	迅雷	2098
5	搜狗拼音输入法	1864
6	Firefox	1805
7	瑞星杀毒软件	1672
8	歪歪	1655
9	KMPlayer	1586
10	Photoshop	1408

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年1月

编辑点评：这期榜单相比上期颇有变化，Firefox、瑞星杀毒软件都属于新上榜。新版的发布对关注度的影响果然很大，不过Firefox在今年年中5.0之后版本号更新加速，目前最新版本号为9.0.1。嗯，Google Chrome开了一个好头。

大众软件硬件关注排行榜		
排名	硬件名称	关注率
1	NVIDIA 6系列显卡	9.62%
2	固态硬盘	8.08%
3	Intel Ivy Bridge平台	8.08%
4	索尼PSV	7.31%
5	苹果iPad 3（或iPad 2+）平板电脑	6.92%
6	AMD Radeon HD 7系列显卡	6.15%
7	安卓4.0平板	5.77%
8	AMD FX系列处理器平台	5.38%
9	AMD A系列APU平台	5.00%
10	安卓4.0手机	4.62%

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年1月

编辑点评：安卓4.0稍有降温，iPad新型号进入人们的视线。不过据CES 2012透露出来的苹果产品展示，下一代iPad似已出现，该产品外形与功能几乎与iPad 2一样。是的，估计新出的产品名，应当是iPad 2+，与3无缘。

AppStore中国软件下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	Office Assistant Pro	QQ 2011
2	Battery Doctor Pro	装机必备
3	高德导航HD	搭配达人
4	Locate Anyone	微信
5	凯立德移动导航系统	2012祝福短信
6	超级手机号码追踪器	来电归属地助手
7	各种“门”	PhotoBag
8	K歌达人	UC浏览器
9	创业36条军规	Allringtone
10	Weico Pro	Qzone

数据来源：App Annie · 2012年1月15日

编辑点评：Locate Anyone与“超级手机号码追踪器”都是用于追踪iPhone使用者的软件，据说在恋爱与婚姻关系中颇有使用空间。不过原本亲密的关系已经走到了这一步，要寻求的真的仅仅是对方的出轨证据？

国内Android软件排行榜		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	搜狗手机输入法	8684火车
2	微信	手机电视
3	天天动听	名片全能王
4	UC浏览器	凯立德手机导航
5	360手机卫士	百度输入法
6	墨迹天气	海豚浏览器
7	Go桌面	开卷有益
8	ES文件浏览器	云中书城
9	飞信	团购达人
10	淘宝	美图秀秀

数据来源：Appchina应用汇（appchina.com）· 2012年1月

编辑点评：“8684火车”最近升温迅速，这原是一款免费的火车信息查询应用，而最新的版本增加了非常实用的春运订票抢线功能。自动重拨，自动重拨，自动重拨……拨通为止。记下来，或许下一年，我们还用得上。

2011年中国十大增长速度最快的中小细分网络服务			
排名	服务名称	年增长率（月复合）	UV值（2011年11月）
1	搜搜地图搜索服务	31.1%	264.2万人
2	艺龙酒店服务	23.5%	159.4万人
3	腾讯分类广告服务	22.4%	141.0万人
4	百度旅游资讯服务	21.8%	104.3万人
5	驾校一点通社区服务	15.6%	235.4万人
6	网易网上冲印服务	15.0%	335.5万人
7	Google社区服务	13.2%	146.1万人
8	新浪网页搜索服务	10.3%	447.6万人
9	凤凰网星座服务	9.3%	156.2万人
10	中国雅虎汽车资讯服务	6.2%	263.1万人

数据来源：iResearch · 2012年1月

编辑点评：除了分类广告之外，该榜中的其它热门中小网络服务均是针对终端用户。这些服务你都使用过吗？毋庸置疑，网络正从各方面改变着普通人的生活。该榜单中，垂直搜索（1和8）与在线旅游（2和4）的服务发展最为迅猛。

国内搜索引擎使用情况月度榜			
排名	搜索引擎	使用率	占有率
1	百度	79.89%	83.47%
2	搜狗	9.00%	6.70%
3	谷歌	4.95%	5.48%
4	搜搜	4.56%	3.20%
5	有道	0.73%	0.40%
6	必应	0.62%	0.46%
7	雅虎	0.19%	0.22%
8	奇虎	0.01%	0.01%
9	其他	0.05%	0.05%
10	–	–	–

数据来源：CNZZ · 2012年1月

编辑点评：表中所列数据为2011年12月的统计结果，谷歌搜索引擎已降至第三位。近日该公司亚太总裁Daniel Alegre在一次采访中说，谷歌正在雇佣更多中国职员，努力为向中国用户提供新的无需审查的服务做准备。期待谷歌的新产品。

山口山

SHAN KOU SHAN

魔兽同人小说系列

盛大文学·华文天下 今冬特别献礼

宅十三 血精灵 圣光出鞘

各地新华书店、网上书店，
这个冬天，温暖来袭，欢迎抢购!
《宅十三》全国统一零售价：29.80元
《圣光出鞘》全国统一零售价：29.00元
《血精灵》全国统一零售价：29.00元









"山口山魔兽同人小说系列"
《宅十三》特别赠送
原创音乐CD!

"山口山魔兽同人小说系列"
《圣光出鞘》特别赠送
全方位游戏攻略秘笈!

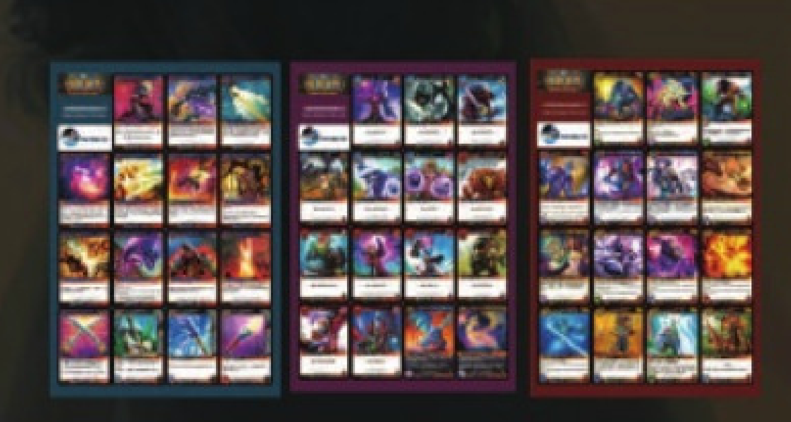
"山口山魔兽同人小说系列"
《血精灵》特别赠送
新版游戏全景地图!

"山口山"系列共三本，集剪标，集卡牌，不开电脑，也能玩魔兽!

更有**《魔兽世界集换式卡牌职业起始套牌》**（中文版）（限量200套）

及**《大众软件》**杂志全年赠阅!

温暖冬天，因为有你! 魔兽卡牌，等你来拿!



大众软件 盛大文学 华文天下·弘文载道



本期特惠价：￥7.00元

定价：~~￥10.00元~~

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN